LA TORRE
Módulo de Stormbringer

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL



RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



el Señor de los Anillos™

JUEGO DE AVENTURAS BÁSICO



JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA DE J.R.R. TOLKIEN

JUEGO DE ROL  DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre

SUMARIO

Lider 28
Abril 1992



Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Portada:
Eduardo García Segura
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández
Colaboradores:
Alejo Cuervo, David Sampedro Ibáñez, Luis Salvador, Pedro Martínez, Pepe López Jara, Oscar Estefanía, Juan Luis de Héroe, Joaquín Ruiz, Marcos García Rodríguez, Alvaro Tato, Daniel Mayoral Barea y Juan Lillo Simón.
Edita:
EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta:
Edilínia, S.L.
Tel. 377 97 03 - 08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad:
Joaquima Díaz
Suscripciones:
Xènia Capilla
Imprime:
Hurope, S.A.
Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-33.472-1991
Tirada:
6.000 ejemplares
Nº. de suscriptores:
1400

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte las opiniones de sus colaboraciones. Ni ellos las nuestras.

EL ESTADO DE LA AFICION

Club Mersulirans de Madrid

Otro club más que aparece en Madrid. En la carta que ha llegado a la redacción no son demasiado explícitos sobre sus preferencias en cuestión de juegos, por lo que os tendréis que informar directamente escribiendo a: Jesús Rubén Sigüenza José, c/ Pez 7, 4º izq. Madrid 28004.



Club Dragon Lance en Pamplona

Desde la capital navarra nos llegan noticias de este club que ya lleba funcionando desde hace casi un año. *Dragon Lance* está integrado por más de diez socios y se dedica a jugar a casi todos los juegos publicados en castellano y algunos de edición inglesa. Si estás interesado en formar parte de un club, o tienes curiosidad por saber que es el rol, te están esperando con los brazos abiertos, no importa cual sea tu edad, sexo, raza, nacionalidad, etc. La dirección es c/ Sanguesa, Casa de la Juventud sala 115. Pamplona.

Volver a empezar



Problemas internos han obligado a los miembros del club *Verminaard* a disolverse, y empezar de nuevo desde cero. El nombre del nuevo club es *Santa Compaña*, y juegan todos los viernes entre las 16 y las 21:30. Los únicos requisitos para entrar a formar parte del club es tomarse el juego en serio y asistir a las partidas todas las semanas. Si estás interesado ponte en contacto con Fernando en el (986) 431035 o escribe a: Fernando Moreiras Corral, c/ Pi i Margall 40, 5º B. 36202 Vigo.

Pedimos un "Tiempo Muerto"

Esta no es la notificación de una "baja"; si es, en cambio, la petición de un "tiempo muerto". La gente de *Tarantela* estamos digiriendo muy mal esto de haber dejado atrás la vida de estudiante y haber caído en el mundo laboral. Si además le añades lo que nos estamos complicando la vida en otro tipo de actividades (por si no has caído en que la nota está en primera persona, en esta redacción hay un par de tarantelas), la verdad es que nos estamos quedando casi sin tiempo para jugar. Esto va como justificación de las constantes negativas que estamos teniendo que dar por teléfono a gente que querría empezar con nosotros en esto del rol. Lo sentimos, pero ahora no ha lugar. Ahora bien, para quien quiera tenernos al día de actividades o para quien nos quiera invitar a unas cervezas, comunicamos un cambio de dirección y teléfono. Será: Eduard García; C/Providència 84, 2º3ª. Barcelona 08024; Tel. (93) 210-51-06.



El Dragón Dorado de Mallorca

Este club mallorquín tiene solucionado uno de los principales problemas con que se enfrentan todos los amantes del juego, disponen de un local que ellos mismos califican como aceptable, con tres salas (dos dedicadas al rol, y una para tablero) donde realizar las partidas. Los miembros del club invitan a todo el que esté interesado a que se dé una vuelta por sus instalaciones y, si le parece bien, se una a ellos. La dirección es: AJ Es Molí, c/ Bartolomé Salvá 20, Colegio La Porciúncula. El Arenal (Baleares) 07610. Tel: (971) 460755 (preguntad por Eduardo). Aprovecho la nota para decirle a la gente de *Dragón Dorado* que nos enviéis información sobre los dos juegos de los que habláis en la carta. Gracias por adelantado.

Dragon Knight's de Torrelavega

Este club está formado por gente que pertenecía a *Lords of Legend*, club del que se separaron por discrepancias en varios aspectos (no se que os pasa a todos, menos malos rollos y más jugar). Su intención es contactar con otros clubs de España para intercambiar opiniones y material. El club está integrado por gente de entre 15 y 25 años y, aunque disfrutan con variedad de juegos, su favorito es *AD&D*, 1ª y 2ª edición. Además de contactar con clubs les gustaría conseguir juegos como *Rolemaster, Marvel SH* o *Pendragon*. Para saber más: Constantino Carriedo Pereira, c/ J. Urbina 2, 3º 1ª, Torrelavega 39300 (Cantabria). Tel: (942) 896033.



Entropía Club de Rol

Este club ha nacido recientemente en Huelva y quiere animar a todos los que estén interesados para que contacten con ellos. Según la carta que ha llegado a LIDER, el panorama del juego en Huelva es bastante caótico, y la gente de *Entropía* hace un llamamiento para que los aficionados se organicen. Francisco José (Big Ben) Mulet Ferrer, c/ Virgen de Guadalupe 10, 2º izq. 21006 Huelva. Tel: (955) 221660-234757.

Iceland de Avila

Muchas gracias por nombrarnos socios honorarios. Este club de Avila que responde al nombre de *Iceland*, y que se define como modesto, nos escribe para darse a conocer ante la afición. Su dirección es: Alejandro Sánchez Muñoz, c/ José Solis 14, 2º izq. 05002 Avila.

Orcos Galácticos Motorizados

Club de la comarca del Mar Menor con una clara inclinación hacia el rol y la diversión (en todas sus variadas modalidades). Como abreviatura el club se hace llamar *Orgasmo* (juego de palabras con las iniciales de su nombre y una "s" puesta por la cara), pero no os penséis que son un grupo de maniacos sexuales, son algo más, unos maniacos roleros. Sus juegos favoritos son *Star Wars, Stormbringer, Cthulhu, M.E.R.P., RQ, Aquelarre*... Para saber más sobre esta gente: Bene García, c/ Queipo de Llano 23. Lo Pagan 30747 (Murcia). Tel: (968) 181509.



Los hijos del Black Wizard Club de Albacete

A pesar de que en estos momentos esté haciendo los pasos necesarios para comenzar, la historia del club es ya larga. El club fue fundado en noviembre de 1990 con el nombre de *Black Wizard Club* y disponía de su propio fanzine, *Bad Spirit*, desde enero del 91. También dedicaban su tiempo a realizar roles en vivo en campamentos y acampadas, pero toda esta energía se estrelló contra el gran problema: el local. Ahora el club renace con nuevas ganas y un deseo de retomar el camino y hacer las cosas incluso mejor. La dirección es: José Antonio Martín Prieto, c/ Antonio Machado 73, 1º dcha. Albacete 02004. Respecto a vuestras consultas, las más generales, os puedo decir que una buena forma de conseguir un local es contactar con las Casas de Juventud de los ayuntamientos o similares, a cambio de llevar a cabo actividades para la gente os pueden permitir usar sus instalaciones.



La tumba del Cruzado

Después de un año jugando juntos, este grupo de amigos se ha decidido a dar un paso hacia delante fundando este club de rol en Gijón. En estos momentos son once miembros con edades entre los 10 y los 15, pero disponen aún de cuatro plazas libres. Dirígete por carta a: Fernando García Rodríguez, c/ Marqués de Casa Valdés 8, 3º F. 33202 Gijón (Asturias).

Magic Breath

Club granadino dedicado a *M.E.R.P.* y *RuneQuest* que querría contactar con jugadores de toda España, especialmente de Andalucía, ya sean principiantes o veteranos. El club es reducido, pero sólo por el momento. Enviad vuestras cartas a: Manuel Molina Cuberos, c/ Dr. Rodríquez de la Fuente s/n. 18360 Huétor Tájar (Granada).

Disolución de Descuartizadores de Orcos

Este club palentino ha pasado a mejor vida, pero de todos modos los aficionados que os movéis por Palencia no os habéis quedado huérfanos. A rey muerto rey puesto, la desaparición de *Descuartizadores* coincide con la aparición de un importante grupo de rol dentro de la *Asociación Cultural Universitaria Palentina (A.C.U.P.)*. Cualquier interesado puede dirigirse a: Avenida Casado del Alisal 28, 1º, Apdo. 318. 34001 Palencia. Tel: (988) 700974.



Los Intocables de Rhovanion

Este grupo de aficionados no nos deja claro en su carta si son o no un club establecido. Bueno da lo mismo, lo que importa es que son unos forofos de *El Señor de los Anillos* y les gustaría que todos los que comparten su pasión les escribieran explicándoles trucos para dar más emoción a las partidas o simplemente anécdotas de juego. También agradecerían que les escribiera algún aficionado o club que disponga de espacio para jugar, ya que carecen de él. El local debería estar por los alrededores de Málaga. Puedes ponerte en contacto con: Fco. José Lobillo González, c/ Pintor Ramos Rosas bl.4, 5º 4ª. 29014 Málaga. Tel: (952) 264855.

Los Nueve Jinetes Negros

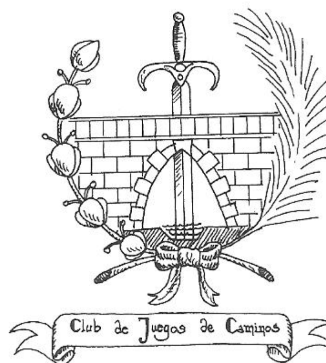
Este es un grupo de siete amigos aficionados al rol desde hace un par de años. Pertenecen a la *Asociación de Clubs de Rol y Simulación de Córdoba*. Confiesan que aunque ya hace tiempo que funcionan con este nombre, no se decidían a escribir a LIDER para darse a conocer (extraño ataque de timidez), pero ya han solventado su error. Sus juegos favoritos son *D&D, Cthulhu, El Señor de los Anillos* y *Star Wars*, y si quieres intercambiar información o sencillamente saber más sobre su asociación puedes hacerlo escribiendo a: Moisés Gómez García, c/ Valladares 19. 14003 Córdoba.

La Peña del Rol Madrileño

Este grupo de aficionados, que como queda claro en su nombre son de Madrid, nos envían una carta llena de buenas ideas. Además de organizar partidas y pasárselo bien, pretenden llegar a más gente y variar sus actividades por medio de tres ideas: crear sucursales (idea que ellos mismos aseguran que parte del club *Crusaders*, hoy la *Peña del Rol Sevillano*), poniendo en contacto a grupos que jueguen a rol y ayudándoles de todas las formas posibles; organizar campamentos de rol, en los que además de las actividades típicas en una acampada se jugaría a rol y se harían roles en vivo, en este sentido ya tienen muy adelantada la organización de una salida en Semana Santa a Manzanares del Real; y por último una variación del rol por correo, el rol por fax, aprovechando la mayor agilidad de este medio de comunicación. Si os interesa hablar con ellos: Avda. Pío XII 97 bis, 3º D. 28036 Madrid. Tel: (91) 7670725 (David) y (91) 7671620 (Javi).

Club de Juegos de Caminos

Tres años han tardado en salir de los sótanos donde estaban encerrados este grupo de aficionados, pero ahora se dan a conocer con fuerza, y con la intención de llevar a cabo unas jornadas abiertas a todo el mundo. También estarían muy interesados en contactar con las otras asociaciones que funcionan en la Politécnica de Madrid para poder hacer un frente común y exigir al rectorado su reconocimiento y de paso alguna subvención. Sus señas son: *Asociación Cultural Caminos (Club de Juegos)*, E.T.S.I. Caminos, Ciudad Universitaria s/n. 28040 Madrid. Tel: (91) 3366788, fax: (91) 5492289.



Mormegil (la Espada Negra)

Este club de Torrent, Valencia, que tiene como favoritos el *D&D* y el *RQ*, nos escribe para darse a conocer y poder intercambiar módulos con otros clubs. No sólo están interesados en estos juegos de rol, además están empezando a emprender el camino de los wargames de la Segunda Guerra Mundial. La dirección es: Casas Particulares. Torrent (Valencia) 46900.



Los Hechiceros de las Montañas del Fuego

Desde la isla de Lanzarote nos llegan noticias de este club. Aficionados a *D&D, Cthulhu, El Señor de los Anillos, Stormbringer, Star Wars, James Bond* y *RQ*, han llegado a ese momento en que jugar siempre el mismo grupo de amigos sabe a poco. Si estáis interesados en contactar con ellos y poder llevar a cabo partidas interactivas (en las que las acciones de otros clubs pueden influir en el desarrollo de vuestra partida) no tenéis más que escribir a: c/ Güensa 9, 1º B. 35500 Arrecife de Lanzarote, Canarias.

NOVEDADES

Cultos y brujerías

El afán por chafardear en los kioskos nos ha descubierto una revista que puede llegar a convertirse en una herramienta muy interesante para cualquier Guardian de los Arcanos. *Ritos, "la que tiene el Ache"*, es una publicación típica del género para amantes de lo paranormal, que te ofrece el repaso a ciertos ritos y tópicos del Vudú, la Santería y otro tipo de creencias de nombre aún más exótico (Nganga, Kimbanda, Palo Mayobe, etc.). Hermana de una publicación venezolana del mismo nombre, nos ofrece artículos escritos en su mayoría por "expertos" del otro lado del Atlántico, llenos de leyendas mezcla de religión y superstición tan propias de la región caribeña. Lejos de aconsejar a nadie que crea en su contenido, no puedo dejar de recomendarla a quien esté buscando ansiosamente argumentos para módulos de *La Llamada de Cthulhu* ... hay artículos que te los sirven en bandeja.



Domain

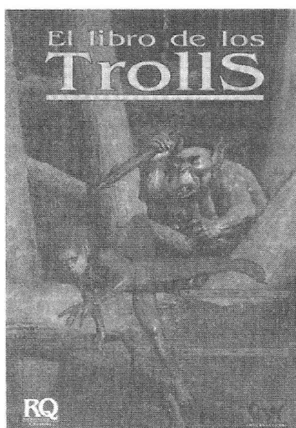
Entre las novedades más exóticas que han llegado hasta la redacción de LIDER se encuentra este juego de tablero. *Domain* es un juego de temática medieval fantástica realizado por la empresa *Hobby Products* (más conocida por las miniaturas de plomo *Metal Magic*), que cuenta con la inusual característica de presentarse en una edición bilingüe inglés/alemán. En efecto, el reglamento tiene estas dos versiones, siendo ambas perfectamente equivalentes en texto. La única diferencia que hemos encontrado en un rápido repaso es que el título en inglés es "El Desafío del Brujo", mientras que en alemán se queda en "El Desafío" a secas... lo cual supongo que traerá al fresco al 95% de los clientes potenciales.

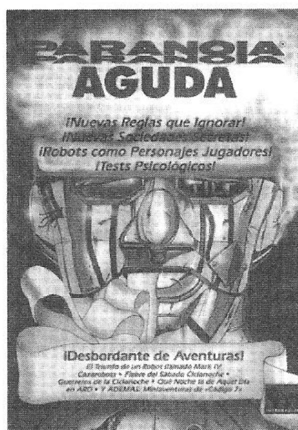
Se trata de un juego de tablero a lo *Mystic Wood*, con un tablero laberíntico compuesto por losetas que se van sacando al azar conforme los personajes avanzan, con lo que está asegurado un inacabable número de partidas sin que éstas pierdan emoción. El reglamento es sólido y correctamente explicado y se basa en que los personajes deben recorrer la torre de un poderoso hechicero en busca de una serie de objetos mágicos. Hasta 4 jugadores pueden participar, en competición unos contra otros, y sus personajes pueden encontrar tesoros, objetos mágicos, armas, monstruos, trampas y todo los demás.

Al margen de la inusual presentación, el material que contiene la caja es de excelente calidad, con 380 cartas de objetos, 95 losetas isomórficas, y un montón de ayudas de juego en cartón grueso muy bien troquelado y a todo color. El juego contiene dados con lo que, a la que se le añada una traducción castellana, estará listo para jugar.

Novedades roleras

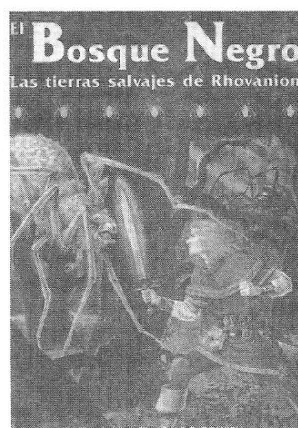
Ya te hablábamos en el número anterior de las novedades que *Joc Internacional* tenía preparadas, y ahora te podemos ampliar un poco la información sobre algunas de ellas y adelantarte cosas sobre otras que no pudimos recoger al cierre de la edición del 27. *El libro de los Trolls* está en la calle desde marzo para disfrute de todos los "runequesters". La tentación de convertirse en un auténtico salvaje es demasiado fuerte para cualquier jugador de rol, y si eso pasa por ser un troll y ponerse del otro lado, bienvenido sea. Este libro es sencillamente eso, toda la información necesaria para crear personajes troll y trollkin, así como una extensa y detallada mención de las costumbres, religiones, biología, historia, conocimientos e incluso gastronomía de estas criaturas. Para completar tienes un escenario de combate con trolls a gran escala y un mapa a todo color del *Dagori Inkarth*, una de las regiones más importantes de *Glorantha*. Otro

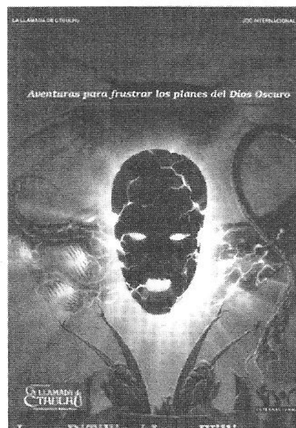




libro del que te hablamos en el 27 fue del ansiado *Paranoia Aguda*. Sería una estupidez pasar de él si quieres seguir con vida en el Complejo Alfa. El libro trae nuevas sociedades secretas, reglas para personajes robojugadores, material para el Máster y los jugadores, reglas de destrucción mental mediante pruebas psicológicas, cuatro aventuras completas (*El Triunfo de un Robot llamado Mark IV Cazarobots, Fiebre del Sábado Ciclonoche, Guerreros de la Ciclonoche, y Que Noche la de Aquel Día en ARD*), además de varias miniaventuras de "Código 7". ¿Se puede pedir más?

Y ahora pasemos a las novedades propiamente dichas. En primer lugar tenemos *El Bosque Negro y las tierras salvajes de Rhovanion*, un nuevo suplemento para *M.E.R.P.* en el que se explican todas las curiosidades que en el aventurero despierta este terrible paraje. El libro contiene 2 mapas gigantes a todo color de la región del *Bosque Negro*, grandes planos en blanco y negro de localizaciones más detalladas, descripción de las razas que habitan la región, así como de Radagast, Sauron y otros personajes famosos, y mapas a todo color de *Dol Goldur*, y *Bohr Ailga*. La segunda novedad pertenece a *La Llamada de Cthulhu*. *Las Máscaras de Nyarlathotep* es una campaña que te llevará por lugares tan alejados y exóticos como Nueva York, Londres, El Cairo, Nairobi y Shangai en un intento de hacer fracasar los oscuros planes de los adoradores de Nyarlathotep.





Advanced D&D en castellano

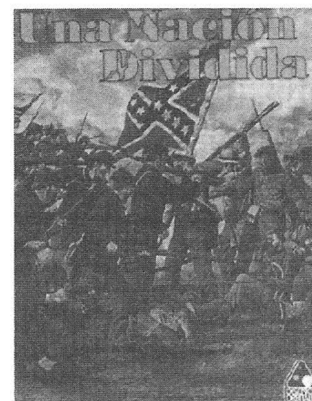
Sí, como oyes, quiero decir, como lees. *Ediciones Zinco* se ha decidido a lanzar por fin este decano del rol. De la edición española del juego, que distribuirá *Central de Jocs*, no te podemos hablar demasiado ya que en el momento de cerrar esta edición no tenemos el libro en las manos, pero sí podemos adelantarte la programación preparada para la colección. Cuando tengas la revista en tus manos ya habrá salido el *Manual del Jugador y La Guía del Dungeon Master*, (exactamente finales de marzo es la fecha de salida), en abril aparecen la *Pantalla del Dungeon Master, y las Hojas de Control de los personajes*. Para el mes de mayo está previsto que esté en la calle *Compendio Monstruoso Vol. 1*, un libro que no necesita comentario sobre su contenido, basta ver su nombre. Por último en el mes de junio se pondrá en marcha la publicación de módulos de juego ambientados en *Dragonlance y Ravenloft*.

Novedades de Diseños Orbitales

Las novedaes de esta marca vienen por dos lados, el wargame y una serie de suplementos de *Battletech*. La primera novedad en wargames es *Blue Max*, un juego de combate aéreo ambientado en los primeros momentos de la aviación. Es un juego con unas reglas sencillas y apto hasta para 10 jugadores, siendo realmente muy atractivo para todos los aficionados, transportandote a los míticos duelos de biplanos que protagonizaron el Barón Rojo o Max Immelmann. *Blue Max* incluye fichas a todo color de los aeroplanos de caza más importantes de la Gran Guerra, así como un tablero de juego ilustrado. En segundo lugar

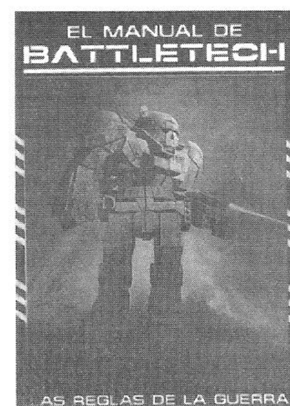


está *Una Nación Dividida*, wargame de la Guerra de Secesión Norteamericana. El juego apuesta por el esfuerzo en la parte estratégica y no en la memorización del reglamento. Y para el final hemos dejado a *Día D: Operación Overlord*, que nos transporta hasta los días de la invasión Aliada en Normandía. Para el jugador aliado consiste en una lucha contra el reloj en su intento de expulsar a las tropas alemanas de Normandía para preparar su avance triunfal a través de Francia; para el alemán se trata de una



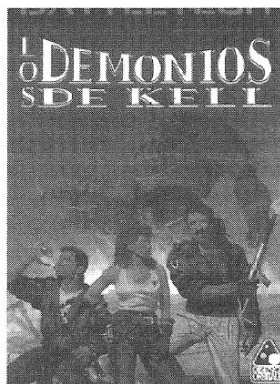
cuidadosa defensa para contrarrestar el avance del enemigo. El juego tiene una duración aproximada de 4 horas y un nivel de dificultad bastante bajo.

Para *Battletech Diseños Orbitales* ha preparado dos nuevos suplementos: *Las*





Reglas de la Guerra y *Los Demonios de Kell*. El primero no es propiamente un suplemento, sino una herramienta imprescindible para el veterano jugador, ya que en él aparecen reunidas a través de sus 200 páginas la totalidad de las reglas de juego de *Battletech, Citytech, Aerotech y Mechwarrior*, revisadas y actualizadas. El otro libro describe a *Los Demonios de Kell*, uno de los regimientos mercenarios de historial más prestigioso y accidentado, además de proporcionarte 15 situaciones de combate listas para jugar.

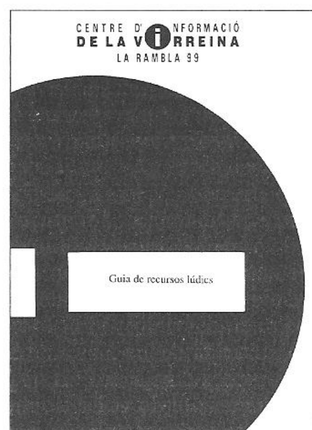


Nuevas figuras para M.E.R.P.

En un número tan marcadamente Tolkien nos alegra mucho encontrarnos con novedades en plomo para este juego de rol. *Mithril Miniatures* ha sacado a la venta varias novedades en su colección *Middle Earth Figures*. *Thorin the Dwarf, The great Goblin, Gollum, Beorn, Gandalf the Wizard, Bard of Laketown, Master Elrond* y *The Elvenking* están listas para los pinceles de los aficionados. Mención a parte merece *Smaug the Dragon*, una caja en la que viene el famoso dragón junto con su tesoro y Bilbo.

Un buen trabajo

Poco antes de cerrar este número de la revista, llegó a nuestras manos la *Guía de Recursos lúdics 1991*, publicada por el Ayuntamiento de Barcelona. Este austero pero completo dossier de 71 páginas (aunque maquetadas con muy generosos espacios) empieza con un interesante glosario y ofrece a continuación un listado donde aparecen más o menos todos aquellos que pueden tener algo que ver con el mundo del juego, agrupando bajo esta definición a los clásicos (ajedrez, go,... incluso *subbuteo*) y a los llamados a ser los "nuevos clásicos": rol y simulación. Cuando me refiero a todos, incluyo federaciones, clubs, asociaciones, ludotecas, museos, distribuidores, tiendas o revistas. Cierra el informe una recopilación de bibliografía sobre el tema y un calendario con las citas de los encuentros (nacionales e internacionales) más relevantes previstos para este 1992. Un buen trabajo de documentación, que no se ve empañado por algunos errores que se les han colado en las últimas páginas, como presentar todavía las revistas francesas *Graal* y *Croniques d'Autre Monde* (tristemente desaparecidas) o situar las JESYR 92 en este mes de marzo... pero bueno, este es un tema del que hablaremos más adelante. Esta guía la podéis encontrar en el Centre d'Informació de la Virreina, La Rambla 99.





COMUNIKADO 28

Como avanzamos en el número anterior rompiendo nuestra habitual reserva, éste es un LIDER marcado por la celebración del centenario del nacimiento de *J.R.R. Tolkien*. Podemos asegurar con toda certeza que, de no haber sido inspirado por él, a *Gary Gygax* seguramente no se le hubiera ocurrido nunca hacer sufrir a elfos, hobbits y demás ralea en retorcidos subterráneos, en busca de tesoros celosamente guardados por el correspondiente dragón. Sin dudarlo mucho, podemos considerar a *Tolkien* un padre indirecto del juego de rol.

Así, en este número podrás encontrar dedicada al *MERP* la sección de consultas del amigo Francis, a la que se añade un interesante artículo recopilatorio de nuestro siempre amable bibliotecario y, como no, el Dossier, dedicado básicamente a la trilogía de juegos de la firma americana *ICE* ambientados en la Tierra Media: la flamante novedad *El Señor de los Anillos, juego de aventuras básico; El Señor de los Anillos, juego de rol en la Tierra Media*, "best-seller" con ventaja de los juegos de rol publicados en castellano; y *Rolemaster*, a juzgar por vuestras cartas, un auténtico juego de culto entre cada vez más sectores de la afición.

Y no se nos ocurre mejor marco donde celebrar tal efemérides que las JESYR VI, ... pero la verdad es que sabemos tan poco de ellas y la experiencia nos ha "quemado" tanto al respecto que mejor os hablamos de ellas cuando lo tengamos todo más seguro. Y si no tenemos tiempo, pues nada; nos vemos allí y nos echáis la bronca.

Siempre vuestra

La Redacción

ACTIVIDADES

Rol Fantástico en Barcelona

El pasado 29 de febrero se celebró en Barcelona un nuevo rol en vivo organizado por el *Casal de Joves de Sarrià* (que gestiona *Transit*) y con la colaboración de *Krakken y Enigme d'Helm*, así como de *Central de Jocs, Joc Internacional, Diseños Orbitales y Billares Soler*. No quisiéramos que pensaseis que nos centramos sólo en lo que pasa en nuestra ciudad, pero como comprenderéis nos es mucho más fácil conseguir la información de actos realizados en Barcelona o sus alrededores. De todos modos aprovechamos para pediros que nos enviéis información sobre vuestras actividades (jornadas, roles en vivo, etc) y así podremos ampliar nuestro campo de acción. Después de esta necesaria digresión, volvemos a tomar el hilo de la información. Desde las 10 de la mañana y hasta las 9 de la noche, los 56 participantes en la actividad (este número unido a los 80 que se quedaron en la lista de espera nos da una buena idea de lo bien que está calando esto de levantarse de las mesas para jugar) pudieron disfrutar de las emociones de la Fantasía Medieval. Para conseguir que todo fuera sobre ruedas, la organización puso 8 másters a trabajar en el juego y nada menos que 26 PNJs, orcos, comerciantes, diablos, taberneros, brujas, etc, que hacían mucho más verosímil el juego. La gente se lo pasó muy bien, metiéndose de cabeza en el juego, con la excepción de un pequeño grupo de revientafiestas que rápidamente fueron liquidados (en términos de juego) por la horda de orcos. La partida se llevó a cabo en el parque Quinta Amelia y en los locales del Casal, donde los miembros del *Centre Juvenil de Sarrià* recrearon una taberna, y para finalizar la jornada lúdica, se remató con una fiesta que se prolongó hasta las dos de la madrugada. En vista de como fueron las cosas, la gente del *Casal de Sarrià* ya están preparando un nuevo rol para un poco antes del verano, en el que intentarán ser más ambiciosos y ampliar las actividades a todo un fin de semana. Intentaremos informaros cuando sepamos algo más.





Los "buenos"

Jornadas de rol y simulación "Joc a Ciutat"

Tenemos noticias frescas sobre las cuartas jornadas organizadas en Palma de Mallorca por el club *Arioch*. Lo paradójico es que la crónica de esta actividad no nos ha llegado desde este club, sino de la gente de *Por Suponido Que Sí*, también de Palma. Sentimos no haber podido hablar con gente de la organización, pero cuestiones de tiempo de cierre no nos lo han permitido. De todos modos tenemos plena confianza en el trabajo de los clubs y siempre es interesante ver la opinión de los que asisten.

Se podría hablar de éxito con matices, ya que si bien se pusieron muchas ganas, algunas cosas no salieron tan bien como todos deseaban. De entrada hubo una confusión con el lugar y fechas que aparecían en el programa de fiestas, donde se indicaba que las jornadas tendrían lugar el 25 de enero en el Parc de la Mar, mientras que en realidad fueron el 25 y 26 de ese mes y en el centro Nou Escorxador. En descargo de los organizadores hay que decir que el club *Arioch* sólo pudo saber que disponían del local con dos semanas de antelación, lo que hizo que el trabajo publicitario que habían realizado en los programas quedara totalmente desfasado, y también que trabajaron duro para arreglar el desaguisado inundando la ciudad con carteles en los que aparecía el lugar y las fechas.

Como suele ocurrir cada día más, por suerte, asistió mucha gente a las jornadas, llenándose rápidamente las mesas donde se jugaba. En la primera jornada se desarrollaron las eliminatorias del campeonato de *Warhammer R.P.G.* (único oficial y con premios). Al día siguiente, domingo, siguieron las partidas y se llevo a cabo un rol en vivo que nuestros informadores no dudan en calificar de "espectacular". Por la tarde tuvo lugar la final de *Warhammer*, y todo acabó con las típicas conversaciones post-jornadas y la entrega de premios. Pero el panorama de estas jorandas se vio algo ensombrecido por la calidad de algunas partidas de rol, donde la excesiva mezcla de edades y sobrecarga en el número de jugadores, estropeó la velada a algún que otro aficionado acostumbrado a un nivel algo más alto. También sería injusto generalizar esta queja, ya que hubo partidas realmente buenas, ni echar todo el peso sobre la gente de *Arioch* sino sobre algún que otro máster que navegó más que Magallanes. Además la buena organización del rol en vivo o del torneo de *Warhammer* son elementos más que suficientes para ver que los problemas se pueden superar y encarar la siguiente edición con todavía mayor optimismo.



Varias bellezas en la inevitable taberna

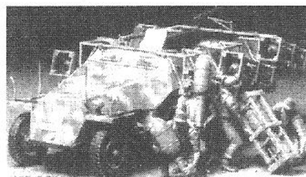


Las mejores maquetas

Una vez más, la *Asociación Española de Modelismo Estático* ha concedido sus premios *Mejor Maqueta del año de España*, unos galardones que distinguen por su calidad y originalidad a las marcas que más se han esmerado en su producción. El concurso englobaba a las novedades que han aparecido a lo largo del 91 en todo el mundo y que han llegado hasta el mercado español. Un verdadero escaparate de lujo para los aficionados al modelismo.

De entre 1.133 maquetas presentadas por los fabricantes este año, cifra récord de novedades de estos últimos años (aunque se tuvo que desechar alguna por no llegar a nuestro mercado dentro de los plazos establecidos para el concurso), siete han sido las galardonadas, cada una como mejor maqueta en las siguientes categorías: Aviación, Marina Plástico, Marina Madera, Vehículos Militares, Vehículos Civiles, Figuras, y Edificios y Complementos. La cosa estuvo bastante repartida, pero con un claro color nipón que, con tres premios, demostró estar a la cabeza del sector.

Para que todo el que quiera pueda comprobar la calidad de estas obras, serán construidas por maquetistas de A.E.M.E. y expuestas públicamente. Por desgracia aún no sabemos donde tendrá lugar la exposición, aunque suponemos que será en Valladolid, ciudad donde tiene su sede la asociación de modelismo. Intentaremos daros el chivatazo para que todos los aficionados puedan disfrutar de su hobby.



II Concurso de Modelismo Hobby's Manso

Más información para los amantes del pegamento. Se convoca este segundo concurso de *Hobby's Manso*, en el que podrás inscribir tu trabajo entre el 13 y el 18 de julio. Para los que no os atreváis a concursar, pero tengáis ganas de ver una buena exposición, ésta tendrá lugar entre el 19 y el 21 de agosto. Para más información o para conocer las bases, debes solicitarlas en el mismo establecimiento.



DESAFIOS

Futbol por correo. El juego es bastante completo e incluye competiciones europeas, copa del rey, traspasos, fichajes, sanciones y todo lo relacionado con las situaciones reales que puedan suceder. Interesados en jugar a este juego dirigirse a: Danny Pedrera Quintana, Apdo. 2443. 11080 Cádiz.

Busco contrincante fiable para jugar por correo a *Russian Campaign* o *Stalingrad*. También podemos jugar a *MBT* por correo. Interesados contactar con: Francisco Belmonte Pérez, c/ Platero Pedro de Bares 7, 3º 1º. 14007 Córdoba. Tel: (957) 434691 (tardes).

Desafío a cualquiera que sea "rolmaníaco" y que viva en Salamanca a formar un club de rol: me especializo en *RQ*, aunque tengo nociones de *El Señor de los Anillos* y *Stormbringer*. Alberto López Correa, c/ Alfonso VI 15, 6º C. 37005 Salamanca. Tel: (923) 237251.



MERCADILLO

Busco el wargame *Las Ultimas Batallas de Napoleón* de la marca *TSR*, distribuido por la desaparecida *NAC*, o en su defecto solamente los 4 tableros de que se compone. Fernando Calvo González-Requezal, p/ Reina Cristina 5, 2º B. Madrid 28014.

Vendo ordenador *spectrum plus-2* más 40 juegos de guerra (nada de arcade). Angel Gómez Pérez, Apdo. 1105, 07800 Eivissa (Baleares). Tel: (971) 315575.

Estoy interesado en obtener alguna traducción de *Rolemaster*. José Antonio Martín Prieto, c/ Antonio Machado 73, 1º dcha. 02004 Albacete.

Estoy muy interesado en comprar la maqueta del *Halcón Milenario* que hace algunos años comercializó la firma *PBP-Borrás*, así como otras naves y vehículos de dicha marca. Pagaré bien. Luis, c/ Travesía del Convento 2, 4º izq. 33202 Gijón. Tel: (98) 5340534.

¡VUELVE! CON + CAÑA QUE NUNCA EL ¡ÚNICO!! ¡INCORRUPTIBLE!! TÍO TRASGO PRESENTANDO SUS: ¡¡TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL!!



IMAGINAOS QUE HAN PASADO ENTRE CUARENTA Y CINCUENTA AÑOS. TODO ESTÁ SUCIO Y PODRIDO Y LA PALABRA "ORGANICO" SUENA A CUENTO CHINO. LA GENTE NO COME VERDURAS Y ESO, SINÓ POTINGUES DE COLOR LILA I TACTO PASTOSO. ¿PLANTAS? NO HAY.

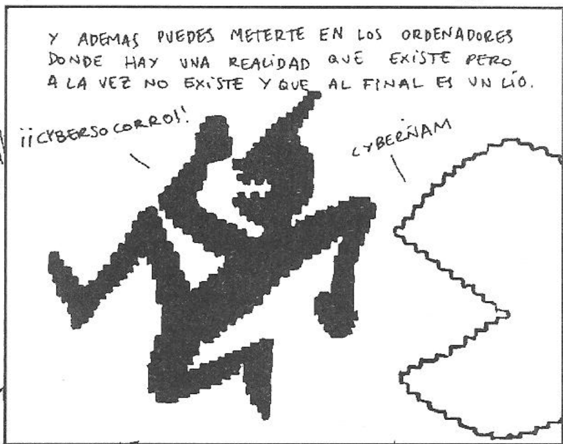




SIEMPRE ESTAN ESOS SEÑORES SUPERMALOS DE LAS CORPORACIONES, CON AMERICANA Y CORBATA, Y ESTOS TIOS TAN DUROS Y CALLEJEROS QUE SE LES ENFRENTAN.









¿Alguien sabe algo de las JESYR?

Sí, esa misma pregunta nos hacíamos todos aquí en la redacción de LIDER. ¿Qué pasa? Nadie da señales de vida y va pasando el tiempo. Cansados de rascarnos la cabeza y de leer cartas en las que nos pedíais información sobre el evento, nos fuímos hasta LUDOCENTRE para hablar con Julià Arazo, Director Técnico de las JESYR que vienen.

por el Capitán Damm

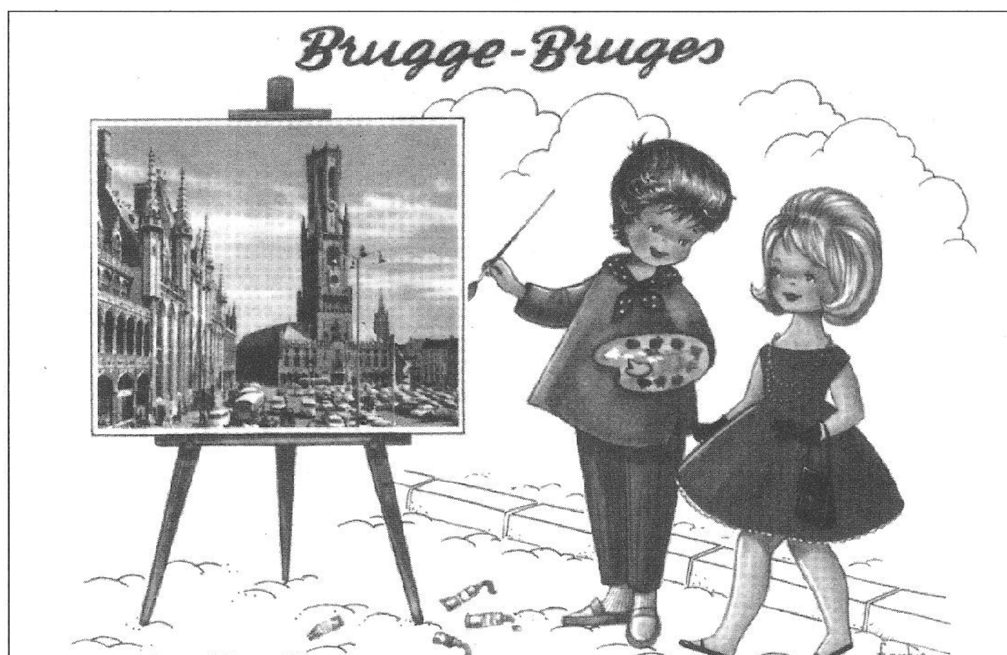
Creo que todos los aficionados somos iguales, y en este caso no estoy hablando de las JESYR, sino de todas las jornadas, torneos o similares que se organizan en todos los lugares. Nos lo cargamos todo, criticamos, decimos que podía haber estado mejor, etc, etc, pero cuando empezamos a llevar demasiado tiempo sin "entrar en acción" nos volvemos locos intentando saber qué es lo que retrasa nuestro encuentro alrededor de unas cuantas mesas y stands. De todo el mundo son conocidos los problemas que han habido en anteriores JESYR, por lo que la gente empezaba a estar un poco mosca al no saber nada sobre la edición del archiconocido 92. Nos pusimos en movimiento y nos encontramos con que en realidad el problema radicaba en eso mismo, en ser éste el año de las mil celebraciones.

Atasco olímpico

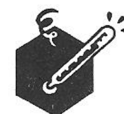
No sé si lo sabéis, pero en Barcelona este año hacen unas olimpiadas. Sí, una reunión de esas en las que la gente corre, salta, nada, monta a caballo, levanta pesas, tira con arco, rema, juega al futbol, juega al... una cosa muy bonita. Sobre todo para ver por la tele desde varios cientos de kilómetros de distancia. Con esto de la olimpiada la ciudad lleva varios años patas arriba, y se han construido un montón de instalaciones, pero por lo visto nunca es bastante, necesitan absolutamente toda la ciudad, y como esto de las JESYR ya no se puede hacer en el comedor de casa, los organizadores no han podido encontrar ningún lugar donde llevarlas a cabo. Se intentó llegar a un acuerdo con uno bastante apropiado, la Casa de les Aigües, pero al final la familia olímpica volvió a ganar el pulso. Más tarde se pensó en la Universidad, pero la idea fue deshechada porque no reunía las condiciones apropiadas (gracias a Dios ha prevalecido el buen criterio y no nos han hecho deambular por pasillos y aulas en una especie de Dungeon en vivo). Con un panorama tan sombrio no quedaba más remedio que retirarse a tiempo, olvidar la idea de hacer las JESYR en verano, y buscar unas fechas más propicias, léase octubre.

Una buena oportunidad

Y bien mirado puede que sea una suerte. Puede que sea mejor el no haber encontrado un local adecuado y tener que cambiar de fechas, porque con todos los fastos de la olimpiada, de la Expo y del Madrid cultural no nos iba a hacer caso ni nuestra familia. Está claro que la información que generan estos acontecimientos taparían por completo cualquier repercusión que pudiera tener las JESYR, y tenemos que buscar que las jornadas sean un altavoz para el juego de rol y de simulación. El mundillo del juego en este país está en un momento muy determinado, a punto de dispararse (esto es algo en lo que parece estar de acuerdo todo el mundo, incluyendo a los organizadores de las JESYR), y desaprovechar un punto de encuentro tan importante no parece bueno. La elección de octubre, con el puente del Pilar que facilita mucho las cosas a los asistentes, tiene la virtud de distanciarse en el tiempo de las olimpiadas, y casi con seguridad cogerá a los medios de comunicación, y a toda la gente en general, con hambre de cosas nuevas. Y aquí llegamos a otro punto importante en estas JESYR, un punto que Julià Arazo me recalcó una y otra vez: hay que hacer unas JESYR para todo el mundo, no sólo para el aficionado de toda la vida y para los que se dedican profesionalmente, sino para los curiosos que tienen ganas de investigar en cosas nuevas y para toda esa gente que no acaba de decidirse a probar con algún juego porque piensa que se necesitan varios cursillos para entender las reglas de cualquiera de ellos. Esta intención se manifiesta incluso en el nombre de las JESYR, a las que se les añade en esta edición



¡¡Ni con esto conseguí hacer cantar a Julià!!



el subtítulo de *Saló de Jocs* (Salón de Juegos).

¿Cómo serán estas JESYR?

A mí también me habría gustado saberlo. Creo que sólo deje de usar los electrodos y las serie de postales aberrantes que me envía mi director para hacer cantar a Julià, pero no hubo manera. Se mantuvo en sus trece y soltó muy poco, aunque con toda la razón del mundo. La cosa está aún en un estado demasiado embrionario como para ir por ahí diciendo haremos esto y lo otro, sino luego falta algo y la gente se mosquea. Lo que si pude extraer del interrogatorio es que hay ganas de mejorar mucho y de cambiar las cosas, haciendo que la gente participe más activamente, no sólo jugando en las mesas con sus amiguetes, sino disfrutando por entero del montaje, probar todos los juegos, y que la gente se vaya del local con un par de vicios lúdicos más por lo menos.

Respecto a lo del local, no se puede asegurar al 100% (aquí soy yo el que me curo en salud) pero todos los dedos señalan hacia las Drassanes, donde tuvieron lugar las del año 91. Una elección acertada según mi criterio pero en la que habrá que trabajar para romper con la sensación de frialdad de la que me hablaron algunos asistentes a las JESYR del año pasado.

No os puedo explicar mucho más en concreto, tal vez deciros que se diferenciaran espacios según las edades (otra buena idea), para no estropear el ambiente a unos y otros, que se trabajará con la idea de hacer una oferta a las escuelas, y que se intentará que la gente de fuera de Barcelona se vea implicada en mayor grado. En definitiva se trata de hacer que todo el mundo tenga su sitio en estas jornadas (utilizando también más espacio del local), que el aficionado de siempre pueda disfrutar de las novedades y de sus juegos de toda la vida, mientras que los novatos tengan acceso al juego sin tener que soportar las miradas ansiosas de un veterano de la *Guerra del Anillo*. Cuando sepa más os lo contaré.

RANKING

Este ranking corresponde al mes de febrero de 1992. El ganador del sorteo del mes de febrero fue Juan José García Cejudo de Santa Coloma de Gramanet.

JUEGOS DE ROL
Puntos otorgados 10.716
Juegos puntuados 64

1º	El Señor de los Anillos	2432	=
2º	Rolemaster	1537	=
3º	La LLamada de Cthulhu	1270	+
4º	Star Wars	1254	=
5º	RuneQuest	1020	-
6º	AD&D	802	-
7º	Aquelarre	444	+
8º	Stormbringer	36	+
9º	Ars Magica	229	=
10º	Cazafantasmas	196	+
11º	Gurps	185	+
12º	Twilight 2000	172	=
13º	Mutantes en la Sombra	170	+
14º	Megatraveller	153	+
15º	James Bond	104	=
16º	Warhammer RPG	92	+
17º	Fuerza Delta	75	+
18º	Killer	50	-
19º	Aliens	45	-
20º	Cyberpunk	40	=

JUEGOS TEMATICOS
Puntos otorgados 3.018
Juegos punteados 57

1º	Blood Bowl	554	+
2º	Heroquest	542	=
3º	Advanced Heroquest	221	-
4º	Talisman	200	+
5º	Warhammer 40000	184	+
6º	Civilización	174	-
7º	Junta	118	-
8º	Cruzada Estelar	110	+
9º	Space Hulk	98	=
10º	Robin Hood	95	=
11º	Kremlin	90	-
12º	Fantasy Warriors	84	=
13º	Wizards Quest	80	=
14º	Dungeon Quest	71	+
15º	Car Wars	63	-
16º	Black Beart	60	=
17º	Circus Maximus	54	=
18º	New World	52	=
19º	Ultramarines	48	+
20º	Diplomacy	40	-

WARGAMES
Puntos otorgados 3.856
Juegos puntuados 81

1º	Third Reich	421	=
2º	Squad Leader	402	=
3º	Harpoon	382	+
4º	Air Superiority	302	+
5º	Ligny (S. Batailles)	298	+
6º	Civil War (FGA)	263	+
7º	Pacific War Clasics Volumen I	250	+
8º	House Divided	210	+
9º	Raid on Richmond	182	+
10º	First to Fight (S. Europa)	164	+
11º	ASL	118	+
12º	World in Flames	100	+
13º	Command Decission	80	+
14º	Flash Point Golan	72	+
15º	RAF	64	+
16º	Civil War (VG)	62	+
17º	Modern Naval Battles	54	+
18º	Auerstadt (S. Europa)	52	+
19º	Battlefield Europa	40	-
20º	Royalist & Roundheads	40	+

Acordaos de escribir o llamad a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte es acompañe.

LA BIBLIOTECA DE ANKH-MORPORK

a.T, d.T y propinas para todos

Haciendo cuentas, con éste me salen tantos como 12 artículos que lleva publicando vuestro bibliotecario favorito en estas páginas, lo que quiere decir que lleva ya 2 años enteros intentando subculturizaros (sin demasiado éxito, dicen). Para celebrarlo, había pensado que hoy podríamos hacer una sesión intensiva con libros para todos los gustos.

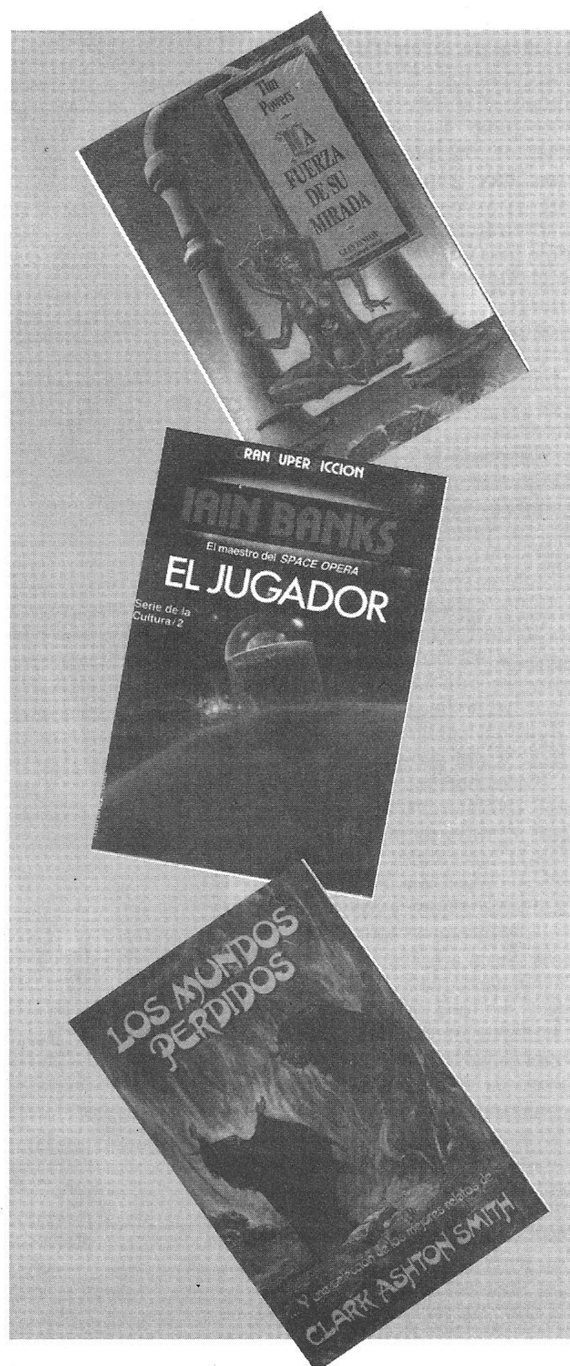
por Alejo Cuervo

Para empezar, un Tim Powers nuevo: *La fuerza de su mirada* (Gran Fantasy, 2.800 ptas.). La mejor novela del autor de *Las puertas de Anubis* y una tochana encantadora. Va de lamias, vampiros, los poetas románticos ingleses y un montón de cosas más, todo con la marca personal del autor: clase y un endiablado sentido de la aventura. Disfrute garantizado y lectura obligatoria para todos los públicos.

De Robert Holdstock, otro genio de la fantasía contemporánea, ha aparecido también recientemente la segunda parte de su increíble *Bosque Mitago*. Se trata de *Lavondyss* (Gran Fantasy, 2.200 ptas.), y aunque en conjunto no resulta tan redonda como su antecesora, tiene momentos que logran incluso superarla; nadie que haya leído la primera debería dejar de leerla. (Recuerdo que la primera era otra de aquellas obligatorias, no sea que alguien *todavía* no haya picado con ella).

Y si Powers y Holdstock demuestran que *d.T.* (es decir, después de Tolkien) no es necesario hacer una novela de fantasía sacando orcos y elfos en ella para enganchar al lector desde la primera página, Clark Asthon Smith demuestra a su vez que la fantasía a.*T.* (antes de Tolkien) tampoco tenía nada que envidiarle. *Los mundos perdidos* (Edaf, 2.300 ptas.) es una colección imprescindible de los mejores cuentos de este escritor que fue sin duda el de mayor talento de "Los tres mosqueteros de Weird Tales" (y eso que los otros dos eran Robert E. Howard y H.P. Lovecraft). Especialmente aconsejable para los servidores del gran Cthulhu.

Porque Tolkien, como todos, también tuvo sus maestros y en realidad no inventó tantas cosas. De entre ellos, Lord Dunsany, una de las influencias aisladas más notables de toda la historia de la fantasía, es quizá el más reconocible en muchos aspectos de su obra (así como en las de Lovecraft, Leguin y tantos otros). *Don Rodrigo* (Blanco Satén, 2.300 ptas.) y *El crepúsculo de la magia* (Fantasy, 875 ptas.) son dos novelas relacionadas entre sí y ambientadas en el más mágico de los lugares imaginables: la España medieval vista por un inglés para quien esas tierras parecían ser sinónimo de exotismo. Ambos textos muestran las verdaderas raíces de la fantasía moderna en estado puro y deberían ser libros de cabecera (como el resto de la obra de Dunsany) para *masters* y jugadores de *Aquelarre*.





Para que no se diga que un servidor tiene manías, un par de sugerencias para los devoradores de fantasía tipo Tolkien: *Taran el vagabundo*, de Lloyd Alexander (Fantasy, 900 ptas.), y *La tentación del basilisco*, de Lawrence Watt-Evans (Timun Mas, 1.750 ptas.). En el primer caso se trata de la cuarta entrega de una serie de cinco libros: el Bien contra el Mal y todo eso, pero aderezado con un sentido del humor y unos personajes absolutamente deliciosos. Y en el segundo caso se trata de la primera entrega de una serie de cuatro libros de lo mismo que no tienen nada de particular pero que, comparados con las *Dragonlances* y compañía, resultan agradables, están escritos con oficio y dignidad y contienen numerosas pinceladas de humor.

A todo esto –aunque imagino que el personal ya anda enterado– toca informar que la serie de Elric ya ha sido publicada entera en castellano (salvo por sus nuevos esquejes): *Portadora de Tormentas* (Fantasy, 900 ptas.) es el sexto y último volumen de la serie de Elric de Melniboné y en él se narra el trágico final de Elric y, literalmente, de todo el resto de los habitantes de Melniboné y de los Reinos Jóvenes. Tomate por un tubo.

Por último, dejando de lado a Tolkien y a la fantasía, un par de novelas para que los jugadores de *Traveller* no se sientan tan desvalidos y abandonados, pobres: *El jugador*, de Iain Banks (Gran Super Ficción, 1.600 ptas.) y *Camino desolación*, de Ian McDonald (Gran Super Ficción, 1.600 ptas.). (Lo de Ian debe ser el equivalente inglés de Pepe, parece ser.)

La primera, además de pertenecer a la ya comentada serie de la Cultura y compartir virtudes con *Pensad en Flebas* (ver *LIDER* anterior), es especialmente atractiva para todos los lectores de estas páginas: su protagonista es un jugador —o mejor dicho, *el jugador* por excelencia— de todos los juegos que se practican en el alucinante mundo de la Cultura. O de como un simple juego pueden llegar a ser muy, muy peligroso... Apasionante.

Camino desolación, por su parte, es la primera y deslumbrante novela de un joven escritor inglés que ha puesto patas arriba el género. Las locuras de sus personajes y el tinglado que llegan a montar (y, seguidamente, a desmontar... a lo bruto) en medio del desierto marciano son dignas de una partida de rol con el más desquiciado de los *masters*. Lectura muy, muy peligrosa. ●

EL CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

No hay color

***Si** este artículo se hubiera titulado "Jugar con figuras", muchos lo hubierais relacionado con la sección del Plomo, pero no es así. La gran mayoría de las figuras que cubren las paredes de la tiendas especializadas están pensadas para los juegos de rol, aunque muchos habituales jugadores nunca se hayan comprado ninguna ¿Estás tú, canalla, entre ellos?*

Reconozco que me empuja la pura pasión de coleccionista al mismo tiempo que aficionado, pero me cuesta entender al DJ que dice que no le hace falta nada para jugar. Y que conste que reconozco que algunos defensores de tal balsfemia son auténticamente buenos DJs, pero en esto meten la pata. Es cierto que en el juego de rol lo más importante es la imaginación, pero hay una serie de "ayudas" que, aunque parezcan pura parafernalia, influyen sin duda en la ambientación y ayudan mucho a la identificación del jugador con el personaje.

"Chorradas", a decir de algunos, como utilizar ese recuadro, tan vilmente ignorado y en cambio tan insultante y reivindicativamente presente en la mayoría de las hojas de personaje, dedicado para ubicar el retrato del aventurero. O como dibujar tu blasón heráldico si eres un caballero de la Corte del Rey Arturo. O como utilizar figuras.

Nos vamos a detener en este último. Las figuras son un elemento de gran ayuda para el DJ en los juegos con abundancia de situaciones de orden táctico. Cuando hay hostias, vaya. Incluso en juegos donde lo que prima es el diálogo y la descripción de situaciones más o menos "cotidianas", como por ejemplo *Cthulhu*, siempre llega el momento en que el DJ quiere saber dónde está cada cual. Como diría aquél, "éste es uno".



Pero es que quien use figuras para representar a los personajes que participan en campañas más o menos continuadas, verá como cada vez el jugador se identificará más con la figura que le representa. Sólo hace falta que la figura coincida en algo con los rasgos físicos del personaje (utilizar un hobbit que dormía en la estantería para representar a un individuo de talla 6) y dejar que con el tiempo se generen un par de anécdotas y/o alusiones, para que la magia de la conexión "plomo-hoja de PJ-jugador" empiece a funcionar.

Y viéndote venir, enano, te digo que no. No me digas que es un vicio inasequible, porque desde que varias marcas presentan sus figuras de modo individual, esto ya está al alcance de todos. Lo que sí es cierto es que se debería romper con la cómoda imagen de que, ya que crea la ambientación, es el DJ quien debe poner las figuras. Seguramente será así, por puro "Amor de Máster", pero el dar vida a la mesa debería ser cosa de todos; más que nada porque ello significaría que habéis comprendido el mensaje que vuestro querido Francis os está intentando lanzar.

El mundo de nuestro *hobby* está muy cercano al del maquetismo, de hecho muchos de vosotros lo mencionáis en la encuesta que tan amablemente nos estáis contestando. Pues venga, no lo dudéis más. Y ya puestos no os quedéis en comprarlas, lanzaros a probar con el pincel que esto es como la "tele": cuando te acostumbras al color ya sabe a poco el blanco y negro (gris metal en este caso).

Es sintomático, todo jugador o DJ que empieza con ello, quiere tanto a su colección de figuras como a sus personajes. Y si al final sólo pintas tú, muérdete los labios cuando al más patoso se le caiga la figura (que se le caerá) y salte algo la pintura (que saltará); no tardará en saberle tan mal a él como a ti. Si te consuela, imagina cómo acabé de los nervios en mi primer dungeon ... ¡en el que moldeé todos los personajes en plastelina!

Un saludo a los "imaginativos", pero hoy por hoy ya no hace falta acudir a las fichas de ajedrez.



El buzón de Gollum

Consultorio de El Señor de los Anillos

Desde que el amigo Francis, allá por el LIDER 20, se dignara a responder un pliego de preguntas en referencia al Señor de los Anillos, *no se había vuelto a dedicar esta sección a la Tierra Media. Mal. Este número conmemorativo del centenario de JRR Tolkien nos parece una ocasión que ni pintada para retomar el hilo, pero no lo haremos del modo tradicional. Bastantes de vuestras cartas nos han preguntado sobre los trasgos. ¿Cómo quedaron olvidados en el juego si constituyen el mayor colectivo de "extras" en la novela El Hobbit? Pues nada, tras una siempre clarificante presentación del tema por nuestro bardo Ripperbaum, la respuesta viene de manos de otro lector. ¡Así da gusto!.*

Por David Sampedro Ibáñez

¿Existieron realmente los trasgos en la Tierra Media?

Si fuésemos completamente fieles a la obra de Tolkien, aquí habría debate para rato. Porque en El Hobbit se habla continuamente de ellos, aunque todo parece indicar que después Tolkien abandonó esa denominación para llamarlos orcos.

Y en El Señor de los Anillos, la palabra "trasgo" tiene claramente un significado genérico y despectivo. Como que incluso es utilizada por la Boca de Sauron para referirse a los hobbits en su parlamento con Gandalf. (El Señor de los Anillos, volumen III, página 216). Pero si los chicos de ICE se han permitido sus libertades con el mundo de Tolkien en muchos de sus módulos, ¿por qué no habríamos de hacerlo nosotros? Así que aquí tenéis la descripción de la raza de los trasgos, para dar una nota más de color a la Tierra Media. Que no todo han de ser orcos y trolls.

Nuevas criaturas para "El Señor de los Anillos": los trasgos

Es curioso que en el bestiario de un juego tan completo como *El Señor de los Anillos* no aparezcan unas criaturas tan documentadas en la obra de *Tolkien* como los trasgos. Podemos señalar los capítulos cuatro y siguientes de *El Hobbit*, aunque se pueden encontrar más casos. Como los trasgos aparecen diferenciados de los orcos, parece que procede una explicación aparte para aquella raza. Y aunque ésto no está documentada en la obra de *Tolkien*, nos hemos permitido establecer las subrazas trasgo común y grantrasgo (paralelamente a la división entre orcos comunes –orch– y Uruk-Hai –uruk–.



Los trasgos, como los orcos, surgieron durante la Primera Edad como una raza pervertida y degenerada por el oscuro poder de *Morgoth*. Algunas leyendas cuentan que descienden de una comunidad de enanos que se alió con el Señor Oscuro, pero esto es contradictorio con el hecho de que carecen de habilidad artesanal, aunque pudiera ser que cuando rompieron su fuerte lazo con *Aulë* para servir a *Morgoth*, desapareciera, en venganza del *vala*, su capacidad manual tan desarrollada.

El contacto entre trasgos y *Saurón* se fue perdiendo a lo largo de la Segunda Edad, y a principios de la Tercera eran prácticamente independientes de él, pero en sus retorcidas almas aún pervive el soplo del Mal.

Hacia el final de la Primera Edad aparecieron los grantrasgos, una raza "mejorada" por la cría selectiva que, como sus menos poderosos y

más numerosos primos, los trasgos comunes, también acabó asilvestrándose.

Trasgos Comunes

Características físicas
Complexión: Son flacos y escurridizos, pero recios. Tienen brazos muy largos, rostros lobunos con ojillos rojos y aspecto repulsivo.
Color: Piel verdosa y dura con poco pelo, en general, gris.
Aguante: Muy grande. Pueden andar dos días seguidos sin detenerse a descansar.
Estatura: 80-120 cm.
Ciclo vital: Muy longevos, pero pocos sobrepasan los 40 años, por la alta mortalidad en combates y reyertas.
Resistencia: Reciben bonificación +25 contra cualquier ataque o TR que implique frío.
Capacidades especiales: Los trasgos son extremadamente silenciosos (ganan +30 en emboscar y acechar/esconderse). Sólo necesitan dormir dos horas al día. En la más completa oscuridad ven hasta 6 m.

Cultura
Vestidos y adornos: Son muy malos artesanos. Visten pieles sin curtir y telas vegetales toscas y desconocen los adornos. Las armas y armaduras suelen ser robadas y, en general, como no saben cuidarlas, están en mal estado.
Miedos e incapacidades: Son estrictamente nocturnos, el estar expuestos a la luz del sol les da un -75 a la actividad. Sienten un miedo supersticioso ante los elfos Noldor y deberán pasar en su presencia un TR de 5.º nivel o huirán aterrorizados.
Forma de vida: Se unen en pequeñas tribus regidas por tiránicos caudillos, que aguantan en el poder hasta que aparece otro guerrero más fuerte y los asesina, dedicados al pillaje. Cada tribu está compuesta por individuos de un solo sexo, hay que señalar que las hembras son tan fuertes como los machos. Con frecuencia se instalan en cavernas. La rivalidad entre tribus no es tan exagerada como en el caso de los orcos.

Los trasgos destruirán todo lo destruible, muchas veces por capricho, y sólo respetan a aquellas criaturas que podrían vencerles.

Son pésimos artesanos y desarrollan mal cualquier habilidad no basada en la brutalidad.
Emparejamiento: Al final del invierno, los miembros de tribus enteras de distinto sexo se aparean repetidas veces en medio de una caótica y confusa orgía que suele durar tres días
Religión: Aunque son independientes de él, veneran a *Morgoth* como destrucción esencial, en la forma de *Orgur'rt*, un oscuro demonio legendario.

Otros factores
Actitud: Egoístas, crueles, pendencieros y anárquicos.
Idioma: Hablan un oestron dialectalizado, el "Mrounght" (4).
Prejuicios: Los trasgos comunes, aunque odian al resto de los seres vivos, sienten un desprecio especial por enanos y grantrasgos.
Restricciones profesionales: Sólo pueden ser guerreros o exploradores.
Opciones de historial: 3
Ubicación: Aparecen por toda la Tierra Media, pero en especial en Eriador y Rhovanion.

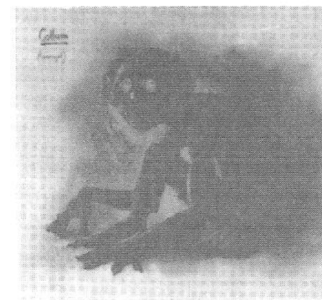
Grantrasgos

Nos limitaremos a señalar aquello en que se diferencian de los trasgos. Todo lo que no sea observado, se debe considerar similar a los trasgos comunes.

Características físicas
Color: Los grantrasgos tienen una piel verdosa cubierta por un abundante pelo negro brillante.
Estatura: 100-140 cm.

Cultura
Miedos e incapacidades: Los grantrasgos son menos nocturnos que los trasgos comunes. La luz solar sólo les restará -30 a la actividad. La TR contra elfos Noldor será sólo de 2.º nivel.

Otros factores
Actitud: Parecida a la de los trasgos comunes, pero más organizados y disciplinados. Como consecuencia, sus monarquías son más estables.
Idioma: Mrourght (5), Morbheth (3), Oestron (2).
Prejuicios: Sienten un odio mayor por enanos y trasgos comunes.
Opciones de historial: 2.
Ubicación: Por toda la Tierra Media, en especial en Gondor, Rohan, Harad y Rhûn. ●



Fichas tipo

Tipo	Nivel	N.º A pa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Crit.
Trasgo Común Débil	1	1+	R	30	5A	45	30 As	M	Reg.
Trasgo Común Fuerte	2	1+	R	40	C	45	40 As	M	Reg
Grantrasgo Débil	3	1+	Md R	50	CE	40	50 As	M	Reg
Grantrasgo Fuerte	4	1+	Md R	60	CM	40	60 As	M	Reg

EDICION EN CASTELLANO

WARHAMMER 40,000

ROGUE TRADER

YA ESTÁ A LA VENTA
EN TU PROVEEDOR HABITUAL





Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

New World, o jugando con el Quinto Centenario

¿Os pensabais que nos olvidaríamos del Quinto Centenario? Pues no, también nos apuntamos al carro y traemos hasta nuestras páginas a Nuevo Mundo. Seguro que no resulta tan espectacular como los actos que se preparan para celebrar la fecha, pero también es una manera menos fantasma de volver la vista hacia el 1492.

por Lluís Salvador

Resulta siempre agradable, para los tiempos que corren, encontrarse con un juego sencillo de aprender y de jugar pero que a partir de la primera partida resulta evidente que tiene más enjundia de la que un reglamento de ocho páginas puede parecer. Este es el caso de *Nuevo Mundo*.

Nuevo Mundo es el juego del descubrimiento de América, o al menos así lo anuncia la casa productora, *Avalon Hill*. Para ser más precisos, habría que decir que es el juego del descubrimiento y conquista del nuevo continente.

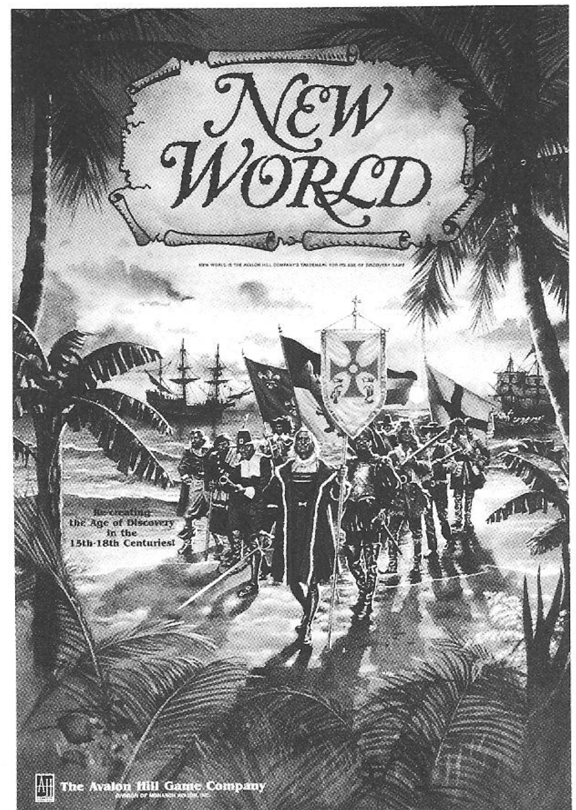
Sin embargo, el lector no va a encontrar una referencia histórica clara ni a los prolegómenos ni a las peripecias del viaje. El juego da por supuesto que, en cualquier caso, hubiese existido un loco o un sabio que hubiese acabado por navegar hacia el oeste hasta encontrarse con el continente ignorado, pero esto tampoco tiene porqué ser una postura histórica. Cualquiera de las naciones europeas tiene derecho al título de primer descubridor, y a elegir su lugar primigenio de colonización. Empieza entonces de veras el juego, que es el de la conquista (y, porqué no decirlo, explotación) de los recursos del continente. En este aspecto el juego es totalmente historicista, mal que nos pueda pesar a los españoles. Los jugadores empezarán a poner colonos en sus posesiones, a producir o a expoliar, todo ello con vistas a remitir esa riqueza a sus metrópolis. Evidentemente, el primer descubridor tiene unas ciertas ventajas de salida, pero pronto se descubre que estas ventajas son provisionales, y que el juego es mucho más sutil de lo que pudiera parecer.

Evidentemente también, el juego gana en viveza y estrategia cuanto mayor sea el número de jugadores. Pese a que puede jugarse con sólo dos, entonces suele suceder que cada uno de ellos escoge un asentamiento algo alejado del otro, y empieza a reforzarse para el inevitable conflicto que tendrá lugar turnos más tarde.

Ya hemos dicho que el juego es un prodigio en cuanto a reflejar los hechos históricos principales que concurrieron en la conquista. Los jugadores pronto empezarán a crear soldados, no colonos, tanto para la protección de sus propiedades como para masacrar a los indios (que, a mi gusto, tienen un papel excesivamente pasivo en el juego, siendo éste el único fallo que encuentro; están para ser puestos en el tablero y esperar ser masacrados para conquistarles su riqueza; si bien esto pudo suceder así, ocupan un papel secundario en el juego).

De los colonos y soldados, el paso siguiente es pasar a los mineros. Inmediatamente, el jugador se va dando cuenta de que existen formas más rentables de explotación, y empezará a buscar minas de oro (que son agotables), conquistar ciudades de los indios (para saquearlas, naturalmente; no sirven para otra cosa), etc.

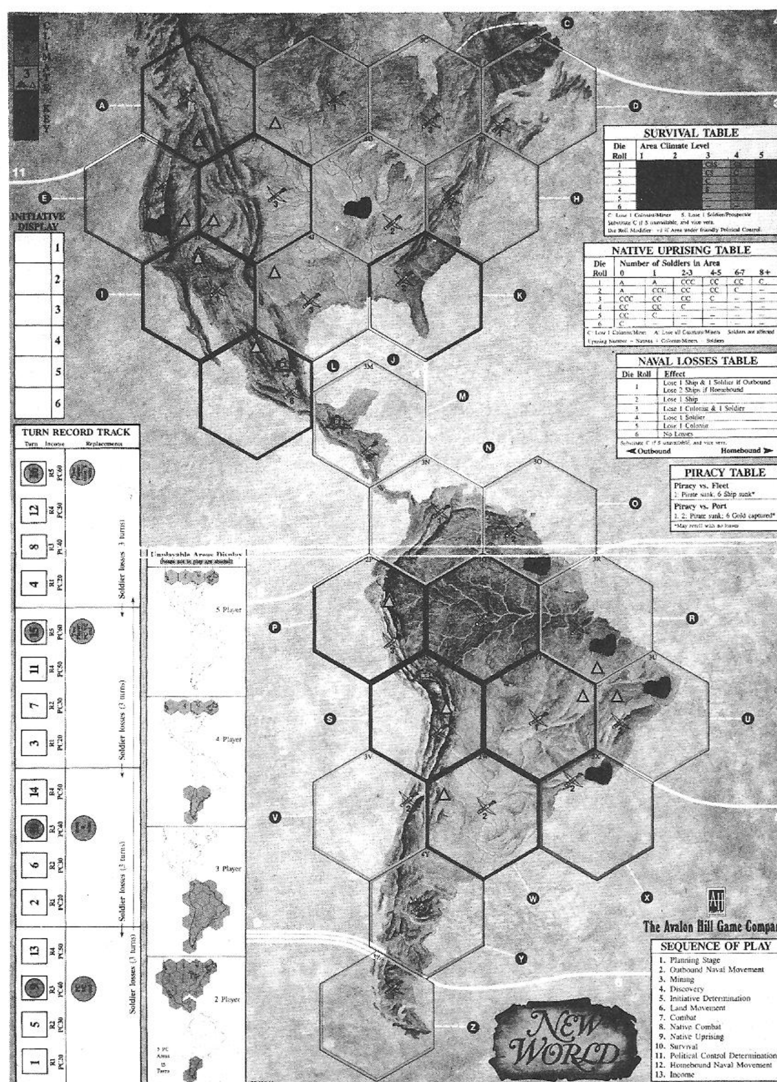
El aspecto competitivo está así asegurado. Los recursos son agotables, y pronto el jugador se encontrará alejándose más de su base de partida y con mayores complicaciones logísticas (el botín hay que transportarlo). El hecho de que los refuerzos tengan que ser planificados de antemano, tanto en composición como en cantidad, y ser pagados por anticipado asegura una escalada forzada de





intenciones. Puede muy bien ser que los refuerzos que lleguen en un turno estén compuestos de colonos, cuando tu vecino se ha acercado demasiado a tus posesiones. La escasez de soldados puede entonces comportar un desastre. Puede que el gran número de soldados en una zona que ya ha sido muy explotada fuerce una campaña de expansión, de conquista de nuevos territorios o de ataque a los del vecino.

Porque, como ya hemos dicho, la base del juego es económica (aunque no totalmente; la economía sólo constituye una condición de victoria secundaria) y la planificación, obligatoria. Tengo que reconocer que me encantan los juegos en los que las previsiones, al menos las primeras, tienen que realizarse por anticipado, y muchas veces a ciegas. Este hecho, que históricamente también es extrapolable a la incógnita con la que se debieron enfrentar las naciones conquistadoras, da errores monstruosos las primeras veces que se juega, y provoca situaciones divertidas (casi siempre divertidas para el resto de los jugadores, al menos), implica que *Nuevo Mundo* es un juego de aprendizaje que se disfrutará más cuantas más partidas se jueguen y asegura la incertidumbre. Esto último, por supuesto, es sinónimo de equilibrio y competición.



La importancia de las flotas

Destacaría en particular el papel primordial que tienen las flotas en el juego (en el que, por otra parte, hay que pagar por todo). La Flota (así, con mayúsculas), no sólo transporta el material humano necesario para la conquista y expansión y para cubrir las pérdidas que se produzcan (los indios pueden jugar un papel pasivo en el juego, pero se defienden), sino que también transporta las ganancias y beneficios obtenidos en el nuevo continente hacia la metrópoli, asegurando que no puedan caer en manos de tus rivales y reforzando tus futuras adquisiciones, necesarias para la victoria. Al menos en parte, puesto que una flota puede ser reconvertida en naves pirata, iniciando así los ataques marítimos a las flotas de tus adversarios o las incursiones terrestres (al más puro estilo Drake) contra los puertos seguros y establecidos de los jugadores contrarios. Si tenemos en cuenta la importancia de la Flota (sobre todo cuando hay pocas), no escapará a los jugadores la trascendencia de perder una de ellas a manos de los corsarios del adversario. En ciertos casos, puede hacer que un bando desaparezca del juego. Naturalmente, los piratas pueden ser derrotados, y su flota destruida (lo que no sentará demasiado bien al país que haya iniciado la campaña pirata), pero hay que ir con cuidado con ello. En este juego, las luchas entre jugadores gran número de veces favorecen a los terceros, espectadores.

Una breve mención a una de las formas de juego opcionales, resuelta con una sencillez y economía de medios encomiable. En la versión "normal" de *Nuevo Mundo*, el continente americano es lo que es: una visión familiar y conocida, con zonas y climas a los que estamos acostumbrados. Sin embargo, existe una variante del juego que, sin variar la forma del continente, sí deja en la incógnita el tipo de terreno y clima que vamos a encontrar en una zona determinada. Esto proporciona tanto el sabor de la incertidumbre (las plagas están incluidas en el reglamento) como la emoción de enfrentarse a lo desconocido.

New World es un juego singular y que merece la pena jugarse; cada partida será diferente a la anterior, cada vez que se varíe el número de jugadores habrá que reconsiderar la estrategia. Todo, con un reglamento de ocho páginas. Pero, como todo en la vida, las buenas cosas a veces son las más sencillas. ●

Command Decision

***E**sta vez nos alejamos un poco de la línea que estábamos siguiendo en la sección y nos transportaremos de la mano de nuestro colaborador hasta los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial, un escenario también propicio para desplegar nuestras figuras de plomo.*

por Pedro Martínez

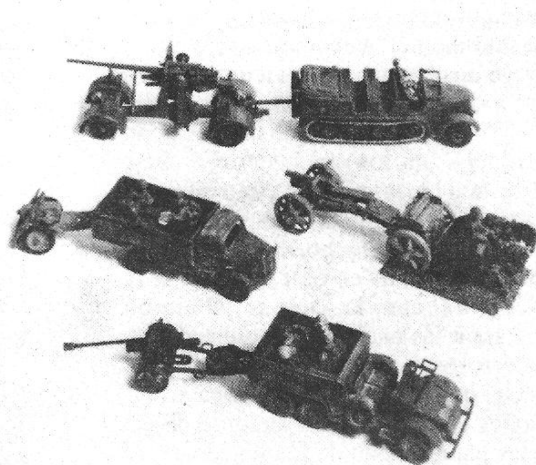
Command Decision es un reglamento de miniaturas para la Segunda Guerra Mundial editado por *GDW*, de la misma serie que *Combined Arms* (guerra contemporánea) y *Over de Top* (Primera Guerra Mundial). Contiene:

- Un libro de reglas.
- Un libro de datos sobre ejércitos de distintas nacionalidades.
- Un libro de datos sobre vehículos, cañones, etc.
- Un libro de campaña.
- Cuatro hojas de referencia del juego.
- Una hoja de fichas troqueladas.

La escala del juego es de una pulgada (2'58 cm) igual a una yarda (0'91 m.) de superficie de juego, turnos de 15 minutos, 4 o 6 vehículos o armas pesadas por cada figura y de 40 a 60 hombres por cada stand de infantería. El sistema está pensado para jugar con figuras a escala HO (15 mm.) o a escala 1:285. Por supuesto, como suele suceder con todos los reglamentos de miniaturas, estas escalas se pueden variar a conveniencia de los jugadores si se tiene una calculadora a mano.

Los jugadores veteranos en esto de las miniaturas habrán notado que la escala usada en *Command Decision* es bastante amplia comparada con otros reglamentos. Y esto es así porque el juego está diseñado para manejar "grandes unidades" me refiero a que, en una partida normal, se puede establecer un encuentro a nivel de batallón e incluso regimiento, battlegroup o kampfgruppe. Todo el sistema de movimiento, órdenes, cadena de mando etc., tal como explica el creador del juego en las Notas del Diseñador, está pensado para que el jugador se encuentre moviendo sus unidades a nivel de compañía, batallón etc.

Estos hechos permiten sobremanera usar *Command Decision* como base para recrear juegos de campaña que incluyan varias divisiones. En una anterior edición de *Command Decision* que tuve la oportunidad de adquirir hace ya algún tiempo, se incluían dos juegos de campaña. Uno de ellos se trataba de la *Operación Barbarossa* (¡¡sí, sí, Barbarossa!!). El ejército alemán, a la escala del juego, quedaba reducido a tres divisiones de infantería, una panzer, un regimiento motorizado, uno de montaña y varias unidades adicionales como Flak, artillería, ingenieros, etc. La idea consiste en mover las unidades normalmente sobre un mapa hexagonado y, una vez se entra en contacto, se resuelve el combate sobre el tablero táctico usando las reglas estándar de *Command Decision*. Básicamente, de eso se trata, pero se incluyen también reglas sobre ingeniería, tiempo, aviación, abastecimiento, experiencia, etc.



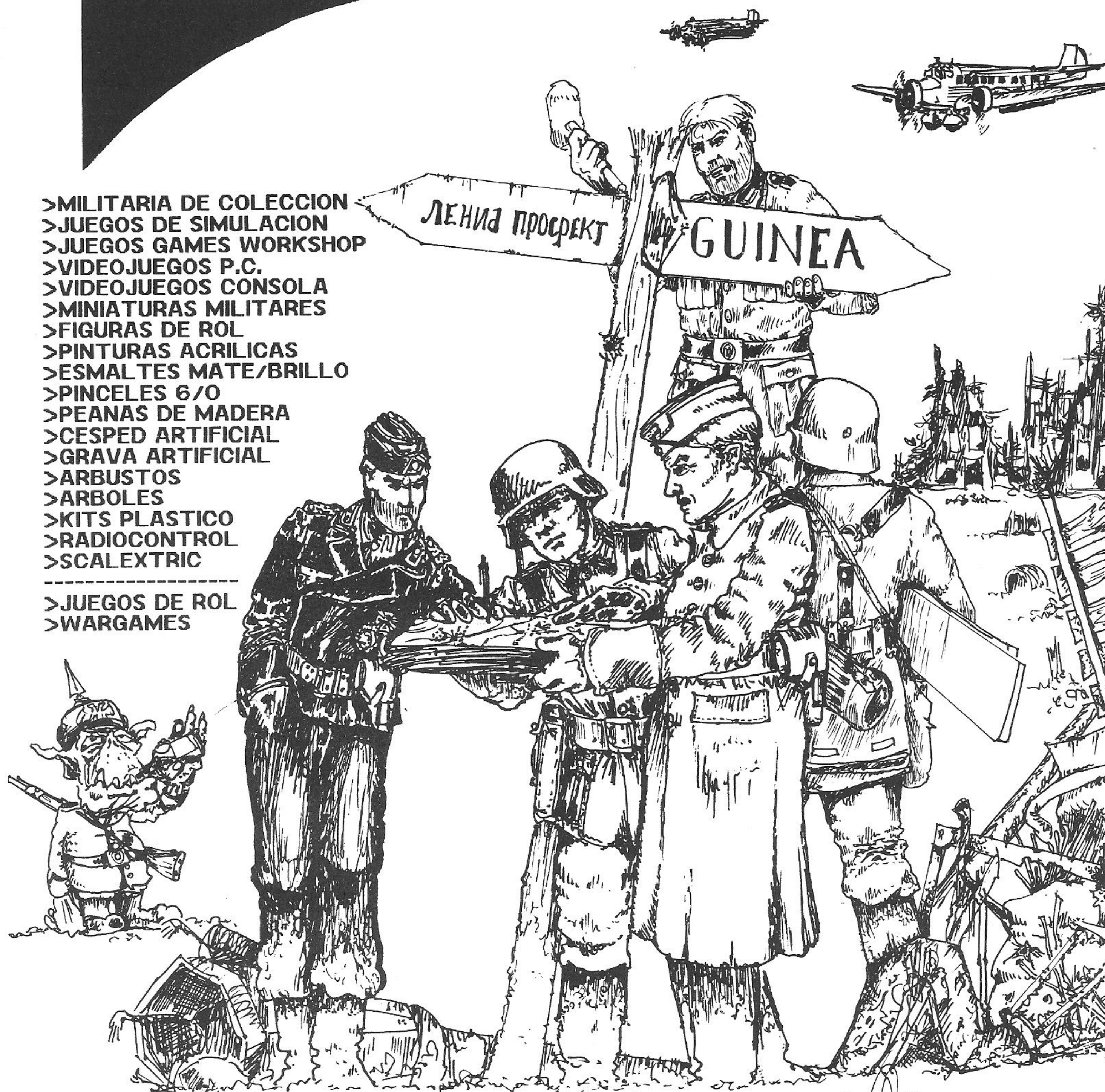
Un pequeño problema

La primera vez que tuve ocasión de hojear el juego, me llevé la impresión de que era demasiado poco consistente y de que le faltaba más detalle, pero al llevarlo a la práctica sobre una mesa, me di cuenta de que, para la escala del juego, el reglamento incluido es más que suficiente. Prácticamente todos los apartados de las reglas están bien resueltos: movimiento, moral, visibilidad, fuego antitanque y de HE etc.

Tan sólo encontramos problemas en lo que a órdenes se refería. Básicamente funciona del siguiente modo: cada stand de mando o de estado mayor puede enviar una orden a una unidad subordinada dentro de la escala de mando. Esta orden suele ser de movimiento, que luego repercutirá en el número de fases en que podrá disparar la unidad. Por ejemplo, una unidad que haya hecho movimiento cauteloso, podrá disparar en las fases de fuego general y en la de fuego cerrado, una que haya efectuado movimiento completo, tan sólo podrá disparar en la fase de fuego general y así ... Hasta aquí correcto. Una vez asimilado todo el proceso de cadena de mando y órdenes que, por cierto, es bastante trabajoso, nos encontramos con un problema: según el reglamento, siempre que haya un HQ (stand de mando o de estado mayor) superior en la cadena de mando, no importa si un HQ se pierde en combate o no. Esto quiere decir que, puesto que una unidad no puede darse órdenes a sí misma, puede recibir órdenes de cualquier HQ superior dentro de las limitaciones de visibilidad y posesión de radios. Nosotros consideramos que el hecho de que

GUINEA HOBBIES

Avda. Basagoiti,64. 48990-ALGORTA. VIZCAYA. / TFNO : 94-469 16 45



>MILITARIA DE COLECCION
>JUEGOS DE SIMULACION
>JUEGOS GAMES WORKSHOP
>VIDEOJUEGOS P.C.
>VIDEOJUEGOS CONSOLA
>MINIATURAS MILITARES
>FIGURAS DE ROL
>PINTURAS ACRILICAS
>ESMALTES MATE/BRILLO
>PINCELES 6/0
>PEANAS DE MADERA
>CESPED ARTIFICIAL
>GRAVA ARTIFICIAL
>ARBUSTOS
>ARBOLES
>KITS PLASTICO
>RADIOCONTROL
>SCALEXTRIC

>JUEGOS DE ROL
>WARGAMES

NUEVO CATALOGO GENERAL 1992
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

una compañía o un batallón pierda su HQ afecta en la realidad a una unidad muchísimo más de lo que refleja el reglamento, así que pensamos que, durante un número determinado de turnos, dependiendo del rango del HQ, la unidad sólo podría recibir órdenes de *"no órdenes"*, o sea que sólo podría disparar, pero no moverse. Calculamos en principio 1 turno para un HQ de compañía (esto es, 15 minutos), 3 turnos para un HQ de batallón y así sucesivamente. Es tan sólo una idea que los lectores pueden modificar y adaptar a su gusto. Por otra parte, ciertos stand tienen la capacidad de darse órdenes a sí mismos, estos son básicamente unidades de reconocimiento.

A parte de este "problemilla", el resto del reglamento en general, como comentaba antes, está bien resuelto. Los vehículos se hayan listados por sus dos tipos de movimiento, carretera y campo a través, blindaje lateral y frontal, el tipo de armamento que llevan y la carga que pueden transportar. El armamento está listado por el año de su aparición, el tipo de munición que puede usar (HE, AP, HC, APDS etc.), la cadencia de tiro, alcance, posibilidad de impacto y penetración y capacidad de fuego indirecto, área de impacto etc, para ciertos tipos de armas. Las reglas de combate son sencillas y de fácil asimilación, al igual que las de moral (importantísima en el juego), aviación, visibilidad, fuego indirecto, etc.

El juego se desarrolla en 7 fases distintas:

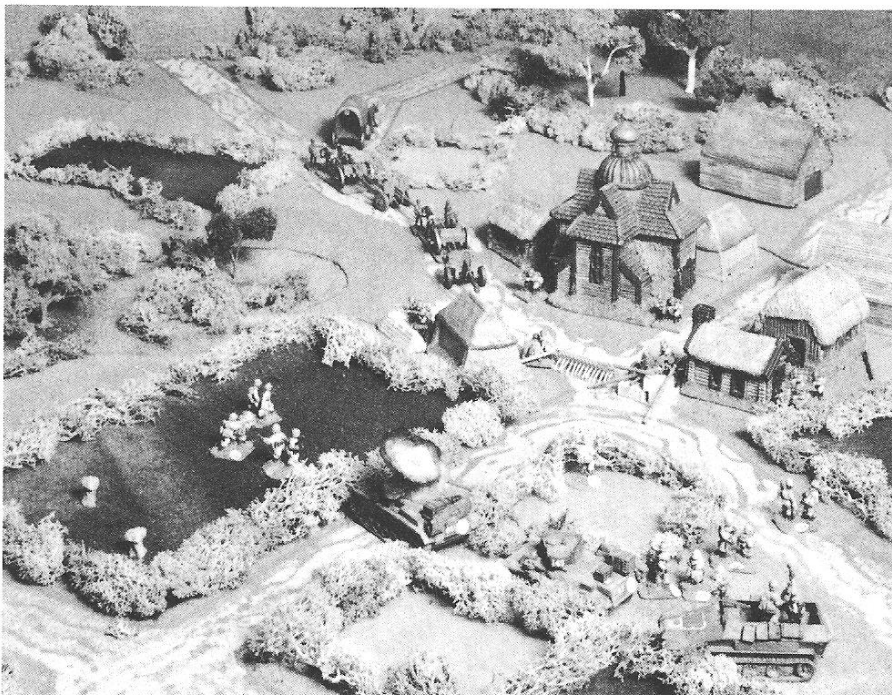
1. Fase de Mando.
2. Fase de Movimiento.
3. Fase de Fuego de Oportunidad.
4. Fase de Fuego General.
5. Fase de Fuego Cerrado.
6. Fase Moral.
7. Fase de Asalto Cerrado.

Como se puede comprobar, las fases son explicativas por sí mismas.

Los componentes

El reglamento podría, en mi opinión, estar mejor estructurado puesto que, en ocasiones, es trabajoso encontrar aquella regla o aquella frase que te hace falta consultar. Es interesante leerse el apartado de Notas del Diseñador, ya que éste te da información relevante de cómo ve el juego su propio diseñador. Esto te puede ayudar a entender ciertos conceptos que te permiten una visión global de juego.

Las cartas de datos contienen formaciones militares, vehículos y armamento de Alemania, Gran Bretaña, la URSS, los USA e Italia. Las cartas de datos de vehículos están bien presentadas y son de fácil acceso y consulta. Las cartas de órdenes de batalla de los distintos países son un poco más liosas de consultar y, además, algunos jugadores podrán no estar de acuerdo con lo que éstas contienen. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que a esta escala es sumamente difícil reflejar proporcionalmente todos los elementos que contenían algunas unidades determinadas. En nuestro caso en concreto, tuvimos problemas con los morteros alemanes de 81 mm. a nivel de compañía y batallón. Pero no hay nada que no se pueda solucionar con un poco de buena voluntad y sentido común.



Al contrario de lo que ocurre con otros reglamentos de miniaturas, en *Command Decision* se determinan todas las órdenes por medio de fichas en cada turno. Estas fichas que incluye el juego (1 hoja) sirven para, situadas junto al elemento que recibe la orden, determinar qué es lo que hará esa unidad en ese turno en concreto. En el juego se aconseja que los jugadores sólo tengan un tiempo determinado (poco) para situar estas fichas de órdenes. Esto simula en cierta manera el stress del comandante en un campo de batalla real.

Por último, el juego contiene un libro de campaña que cubre los combates por el corredor de *Stolberg* al sur de *Aachen* en septiembre de 1944. Esta campaña contiene el mapa de la zona (¡of course!), las ordenes de batalla alemán y estadounidense, algunas reglas que cubren ingenieros, combates nocturnos, etc., seis escenarios y una cronología que cubre los hechos históricos que tuvieron lugar en esa zona desde el 13 al 22 de septiembre de 1944.

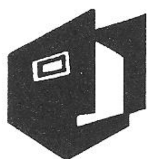
Command Decision es un juego de miniaturas de fácil aprendizaje (en general) y que funciona de un modo fluido y ágil sobre el terreno de combate. Tiene asimismo la ventaja de que con él se pueden simular campañas a unos niveles que con otros reglamentos no se pueden obtener para jugadores que priman sobre todo el realismo y el detalle en un juego de este tipo. En *Command Decision* la escala es demasiado grande (3-5 carros de combate por figura) para que se vean reflejados detalles como el ángulo de incidencia de un proyectil sobre el blindaje de un carro, o toda una serie de detalles y modificadores que se pueden observar en otros reglamentos. En cambio, este reglamento tiene la ventaja (importantísima para algunos) de que puedes manejar unidades que normalmente no se suelen ver en juegos de este tipo: compañías, batallones, brigadas y, si se me apura un poco, hasta divisiones. Otro tema a comentar sobre *Command Decision* y que es común por otra parte a prácticamente la mayoría de reglamentos de miniaturas, es destacar el hecho de que un juego de este tipo tiene ganado un 70% de realismo e interés, si es jugado con árbitro.

Próximamente comentaremos como sacar el mayor provecho a *Command Decision* en lo que a partidas con árbitro se refiere, y hablaremos además de como crear una campaña ambientada en la Segunda Guerra Mundial usando este reglamento para resolver los combates tácticos. ¡¡Hasta entonces pues!!

dossier

JUGANDO A LA TIERRA MEDIA

CENTENARIO DEL NACIMIENTO DE J.R.R. TOLKIEN



DOSSIER

La Tierra Media para recién llegados:

El Señor de los Anillos, juego de aventuras básico

¿Es posible que surjan directores de juego (DJs) por generación espontánea? Sé que es ese el sueño de cierto editor, y parece que está a punto de conseguirse ¿Cómo? Con este juego que aparecerá en el mercado dentro de muy poco.

por Ripperbaum Halbershaft, el bardo

Cuando llegué a la *Tierra Media* para ejercer de corresponsal de LIDER, me sorprendió la constante preocupación que la gente de este continente mostraba por lo que ellos llamaban "maniobras de movimiento", "pifias", y cosas aún más raras (recuerdo que en una alegre pelea de taberna cundió el pánico cuando alguien gritó: "¡Cuidado, una tirada abierta!"). Ahora que mi estancia en Endor lleva camino del segundo año, estoy mucho más acostumbrado a estas cosas. He llegado a una conclusión: no sé si es más difícil aprenderse las tablas de juego necesarias para manejarse desde las *Montañas Azules* hasta el *Mar de Rhûn* o aprenderse dónde demonios están las *Montañas Azules* y quiénes son los enanos que allí habitan. Pero actualmente hay gran revuelo entre los estudiosos de *Minas Tirith*: un nuevo reglamento parece que va a simplificar de una vez por todas la dura tarea de iniciarse en los juegos de rol.

Una pequeña aventura, un buen comienzo

Con el juego de aventuras básico de *El Señor de los Anillos* resulta que va a ser posible lo imposible. Que un mortal común, atraído por el mundo de *Tolkien*, se compre un juego, lo lleve a su casa, llame a unos amigos y puedan ponerse a jugar (casi) sin estudios previos.

¿Qué, no os lo creéis? Pues es cierto. *ICE* ha recurrido a todos los trucos posibles para hacer, por fin, un juego asequible a novatos. Los personajes jugadores están pregenerados y cada uno de ellos cuenta con un bonito dossier que está ahí, además de para que el jugador se mentalice, para que el aspirante a DJ tenga un tiempo precioso en el que leer la parte de la trama de la aventura que a él le toca. No se usan dados percentiles, sino sencillos dados de 6 caras. Toda la primera aventura está cuidadosamente compartimentada en escenas de manera que el DJ rara vez se encontrará perdido con el argumento. Y hay una mecánica de juego para resolver combates, movimientos, sortilegios y demás zarandajas del rol, realmente sencillla, lo que no quiere decir simplista (de hecho, sólo hay una tabla: la de combate).

Los miembros de la vieja guardia del rol gruñirán ante todas estas artimañas, considerando que si un juego de rol no tiene más que una tabla y no usa un mínimo de 4 tipos distintos de dados, es que no es un juego de rol. Pues se olvidan de una cosa: lo más importante del juego de rol es que el jugador esté lo bastante relajado como para poder 'interpretar' a su personaje. Creo que eso es algo que en *Rolemaster*, por ejemplo, sólo se consigue al cabo de cuatro años jugando tres sesiones a la semana. Con *El Señor de los Anillos*, el juego de aventuras básico, eso ocurre desde el primer momento, porque no hay otra cosa de la que preocuparse (aparte de sobrevivir, como en cualquier juego de rol).

La ambientación, la época

A diferencia de lo que ocurre en el 'hermano mayor' (mismo nombre, coletilla distinta: El juego de rol de la *Tierra Media*), el juego de aventuras básico discurre en la época de la novela. Y comienza en el meollo del asunto. En *Bree*, muy cerca de *La Comarca*, con una aventura a la altura de unos jugadores novatos, que sin duda disfrutarán como enanos (*Frisby* nunca ha entendido esta frase hecha de la Tierra) enfrentándose a un reto asequible, pero que tiene su dificultad.

Pero no se acaba ahí la cosa. Para aderezar debidamente esta primera aventura, los de *ICE* han pensado que estaría bien que se produjeran unas "guest appearances" que se dice en las series de televisión, de manera que nada más desembarcar en la *Tierra Media*, los jugadores conocerán a *Gandalf* y a algún que otro hobbit famoso (no os preocupéis, no toman parte activa en la aventura).

Después de jugar la primera aventura, los PJs querrán más, y es aquí donde se verá qué tal es la continuidad de este juego. Al parecer hay varias aventuras más que llevan al mismo grupo a través de una mini-campaña 'in crescendo' en un elegante recorrido por algunas de las zonas más conocidas de la *Tierra Media* (no voy a contarlo aquí todo, pero tengo entendido que el fin de fiesta es en el *Bosque Negro*). Pero si el nuevo DJ no quiere comprar esos módulos, puede inventarse aventuras propias con las sencillas reglas que la caja básica le proporciona. De todos modos, lo mejor sería que jugara toda la campaña y que luego, con todo lo aprendido, pasara a *El Señor de los Anillos*, el juego de rol de la *Tierra Media*, donde encontrará material para muchas sesiones de juego (ver más adelante).

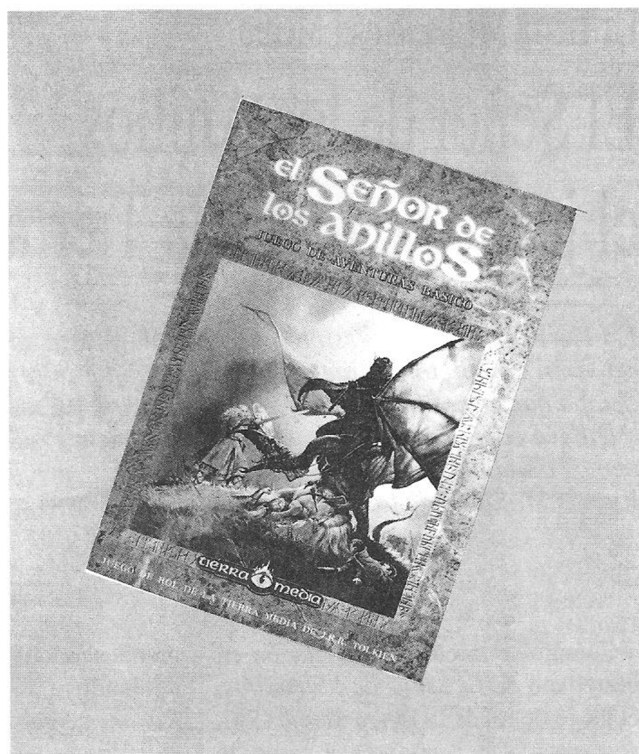
El sistema de juego

Muchos se preguntarán ¿qué posibilidad hay de pasar del juego básico al siguiente nivel? Muchas, porque los conceptos son muy parecidos, lo que ocurre es que la forma en que se aplican es mucho más sencilla. Me explicaré: Existen los puntos de experiencia (PXs), pero no requieren una contabilidad tan apabullante como en el juego de rol, además de que en las aventuras se recuerda constantemente cuántos PXs hay que conceder a los jugadores por cada cosa. También existen los niveles de dificultad para las maniobras o acciones, y son los mismos prácticamente que en el juego de rol. Lo que ocurre es que el sistema no es centesimal, sino que viene en base a dos dados de 6 caras. La magia es mucho más sencilla, puesto que se van aprendiendo sortilegios de uno en uno, pero es otro paso que puede darse más adelante, cuando se cambie de reglas (diré de paso que no existe en el juego básico la posibilidad de ser mago o animista, sólo hay bardos que pueden hacer magia).

Las profesiones y razas pueden ampliarse después sin muchos problemas, y en cuanto a armas, lugares y demás parafernalia, poco a poco todo se andará. En este juego, y quizá bajo la influencia del *Dungeons & Dragons básico*, los personajes están divididos por profesiones y razas; es decir que hay elfos o hobbits exploradores, pero no humanos exploradores, mientras que los montaraces sólo pueden ser humanos o medio elfos. ¿Y los enanos? Guerreros como *Frisby*. Los personajes poseen tres características (fuerza, agilidad e inteligencia) y diversas habilidades (desde movimiento hasta habilidades mágicas). La suma de las tres características y las habilidades nos da únicamente doce categorías, de manera que como podéis suponer, es difícil hacerse un lío con una hoja de personaje de este juego.

Las acciones de los personajes se resuelven mediante tiradas de 2D6, a cuyo resultado se suman (o restan) los modificadores correspondientes caso de tenerlos. Existe toda una serie de listas con las tiradas mínimas para conseguir cada cosa. Por ejemplo, ver a un enemigo que cruza un campo a plena luz del día es una maniobra de Percepción (se aplica el modificador de esta habilidad) que requiere un resultado de 4 o más con 2D6. Pero si lo que el personaje quiere es marcarse el pegote de romper una hoja de acero sobre su rodilla, necesitar un resultado de 15 o más, modificado por su fuerza.

Los personajes tienen sus puntos de vida, como Dios manda, pero el juego es bastante benévolo (la pérdida de todos los pv significa la pérdida de la conciencia, no la muerte) y abundan las almas caritativas, en forma de oportunos personajes no jugadores (PNJs) que actúan más eficazmente que la Cruz Roja cuando se encuentran con un PJ maltrecho en el camino.



La magia en la primera entrega del juego de aventuras básico se limita a quince sortilegios, quince, que se aprenden durante la creación del personaje, o bien cuando tras una aventura el personaje ha acumulado PXs suficientes para subir de nivel. Suponemos que con cada aventura se irán ampliando los sortilegios, para que los bardos -recordemos, los únicos PJs con posibilidades mágicas- vayan haciendo algo más que contar bonitas historias y cantar canciones (y os lo dice un bardo no muy inclinado a la magia, palabra de *Ripperbaum*).

La verdadera joya de los "consejos" de este juego (ni siquiera se les ha llamado reglas, para no asustar a nadie) está en la descripción de "secuencias de acción", que el DJ podrá luego usar en todas sus aventuras. Creo que son lectura útil incluso para DJs avezados pero perdidos en la muchedumbre de tablas de otros juegos, porque describen en forma de sencillos pasos las acciones más comunes que se dan en todo juego de rol, desde tender una emboscada o robarle la bolsa a alguien, a seguir una pista en campo abierto o montar una maniobra de diversión.

¿Alguna pega?

Claro que las hay. La primera es que los DJs que se inicien con este juego sean luego capaces de funcionar con los esquemas mucho más abiertos de *El Señor...* el juego de rol, o de *Rolemaster*. La segunda es que no sepan crear sus propias aventuras y, tras haber comprado el juego y hecho la aventura que contiene, se encuentren a la espera desesperada de los nuevos módulos. La tercera, que en el 3019 T.E., cuando se juega al juego de rol o a *Rolemaster*, no hay bosque lo bastante grande, ni túnel lo bastante oculto para sobrevivir a la tremenda densidad de "malos de Sauron" por metro cuadrado. Por lo tanto, debería volverse a la cronología del juego de rol (1640 T.E.) donde las cosas están mal, pero no tan cerca de la crisis definitiva, o saltar por encima de la *Guerra del Anillo* y continuar las aventuras en la Cuarta Edad que, al fin y al cabo, está a la vuelta de la esquina.

Una conclusión

Este juego básico es realmente eso. Un gran inicio para la gente que ha leído la novela de *Tolkien*, quiere más y no tiene a mano ningún DJ experimentado o grupo de amigos lo suficientemente fanatizado como para afrontar la dura tarea de descubrir desde cero lo que es el juego de rol. Y su sistema es lo bastante coherente como para permitir pasar después a juegos más complicados con un buen bagaje de prácticas. Sobre todo, hará que los jugadores descubran que el verdadero placer del juego de rol está en dar vida a sus personajes y en resolver los enigmas, los problemas y las situaciones. La lectura de tablas, el cálculo de modificadores, las discusiones sobre capacidades de personajes y sobre potencias y cualidades mágicas llegarán más adelante y les pillarán más prevenidos.

La Tierra Media, Nivel Medio

El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media

La Tierra Media, en versión juego de rol, parece tener cuerda para rato. Si lo que andas buscando es una descripción completa del juego, permítenos que te remitamos al Dossier del LIDER 13, que apareció al mismo tiempo que se publicaba "El Señor de los Anillos" en castellano. Aquí se pasa revista al futuro de esta colección, que lleva camino de convertirse en la más numerosa de cualquier juego de rol. Como regalo a todos los lectores, hemos añadido como ilustraciones en este 2.º artículo los mapas que quedaron olvidados en los módulos "Las Ruinas Malditas de los Dunlendinos" (1, 2, 3 y 4) y "Los Piratas de Pelargir" (5 y 6).

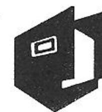
por Ripperbaum Halbershaft, el bardo

Cuando se inició la publicación en castellano de *El Señor de los Anillos*, el juego de rol de la *Tierra Media (SA)*, se disponía de una extensa gama de módulos de la firma americana *ICE* dedicados a este mundo imaginario de *Tolkien*. Ahora, transcurridos casi tres años de la aparición del libro de reglas, los jugadores de *SA* tienen mucho donde elegir. Se han publicado dos grandes módulos de campaña (*Lórien*, dedicado a los elfos, y *Jinetes de Rohan*, dedicado a los Señores de los caballos y su movida historia). También está ya publicado, por fin, el supermódulo sobre el *Bosque Negro*, y se han publicado numerosos módulos de aventuras más breves (*Las Bocas del Entaguas y Erech y las Sendas de los Muertos* son los más recientes).

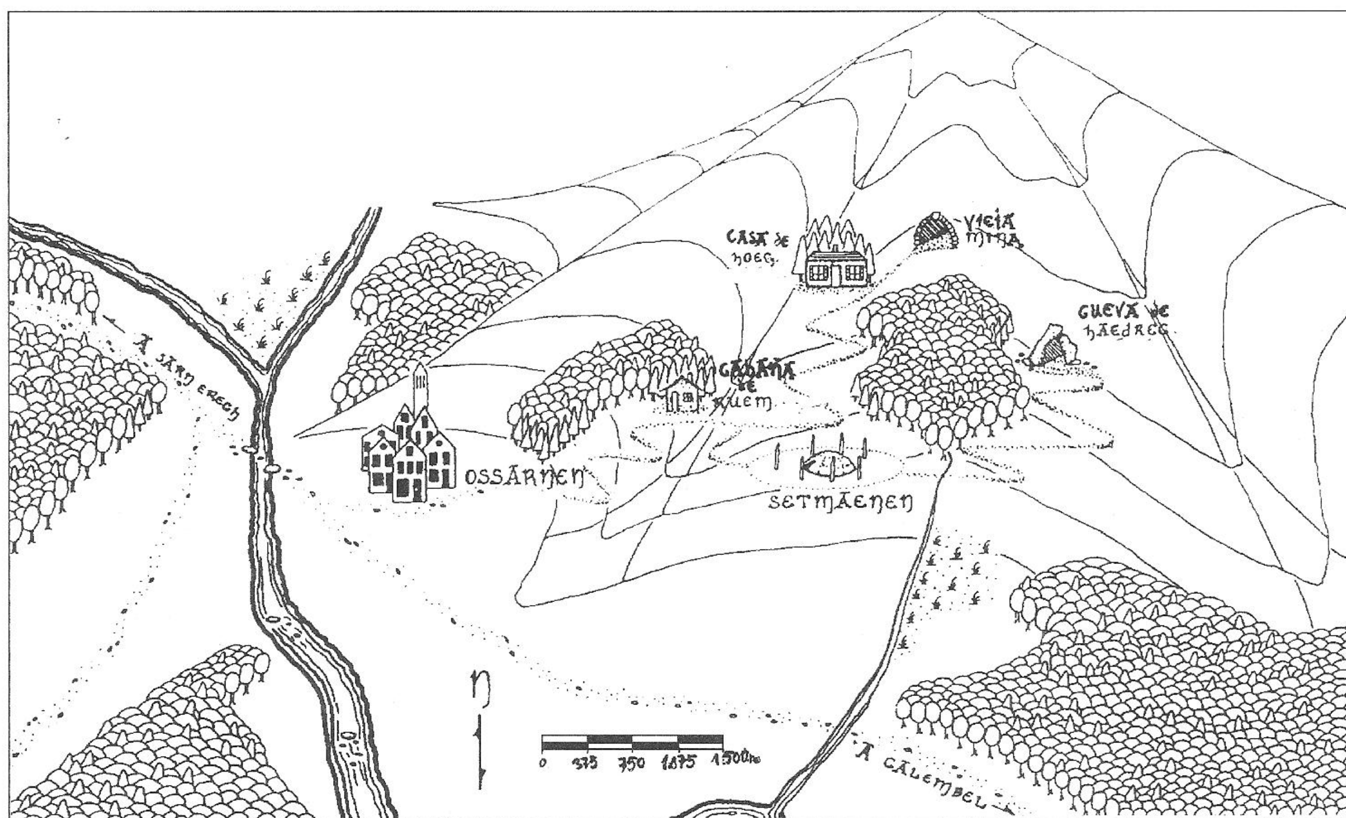
Siempre se ha pretendido seguir un criterio de proximidad geográfica en la publicación de los módulos, para que los jugadores no tengan que ir saltando de un lado a otro sin ton ni son. Así, en el lado de *Eriador*, tenemos los módulos dedicados a *Bree*, a *Tharbad* y a los *Woses del Eryn Vorn*. Precisamente, durante este año, se completará el tratamiento de la zona septentrional de



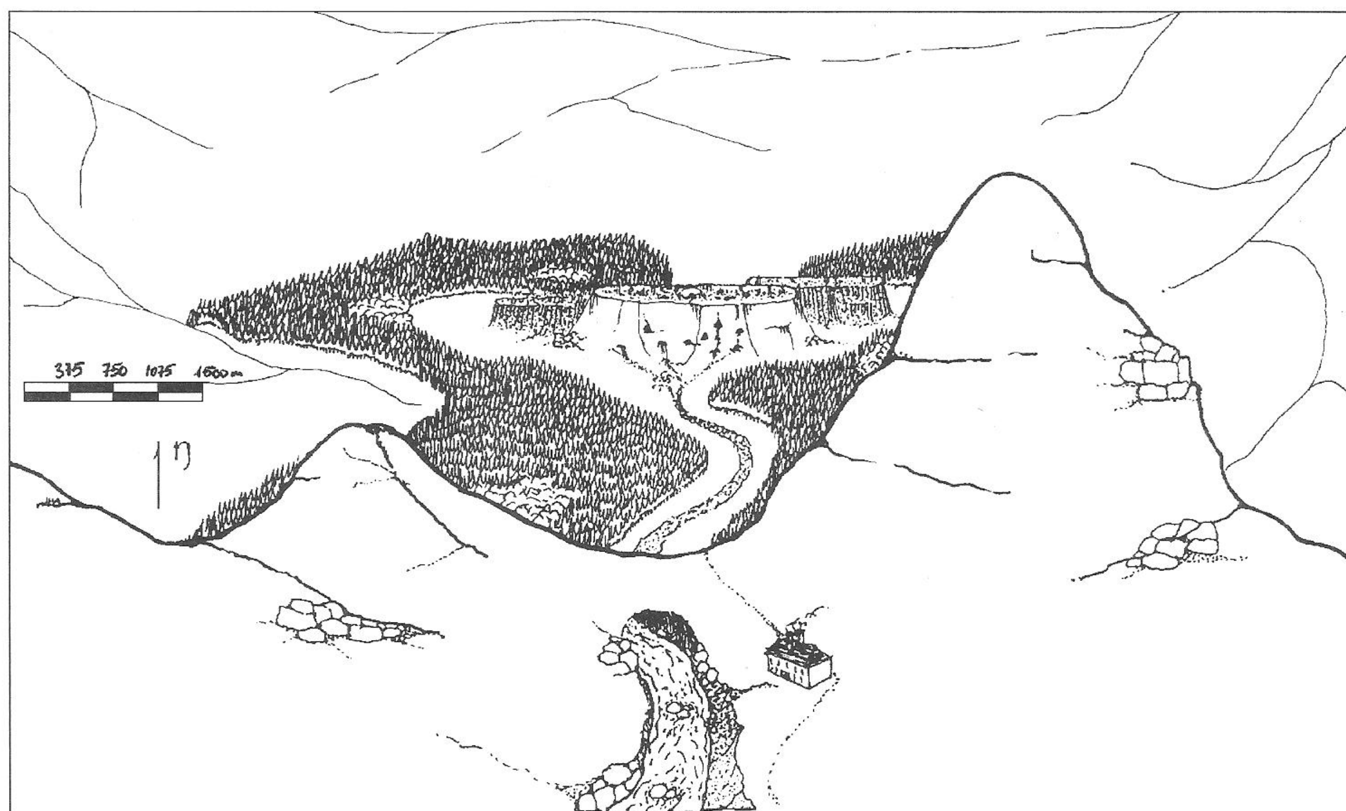
(1) Las ruinas malditas de los Dunlendinos.



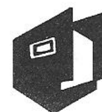
(2) Zona Minas Anghen (ver seg. 3.0).

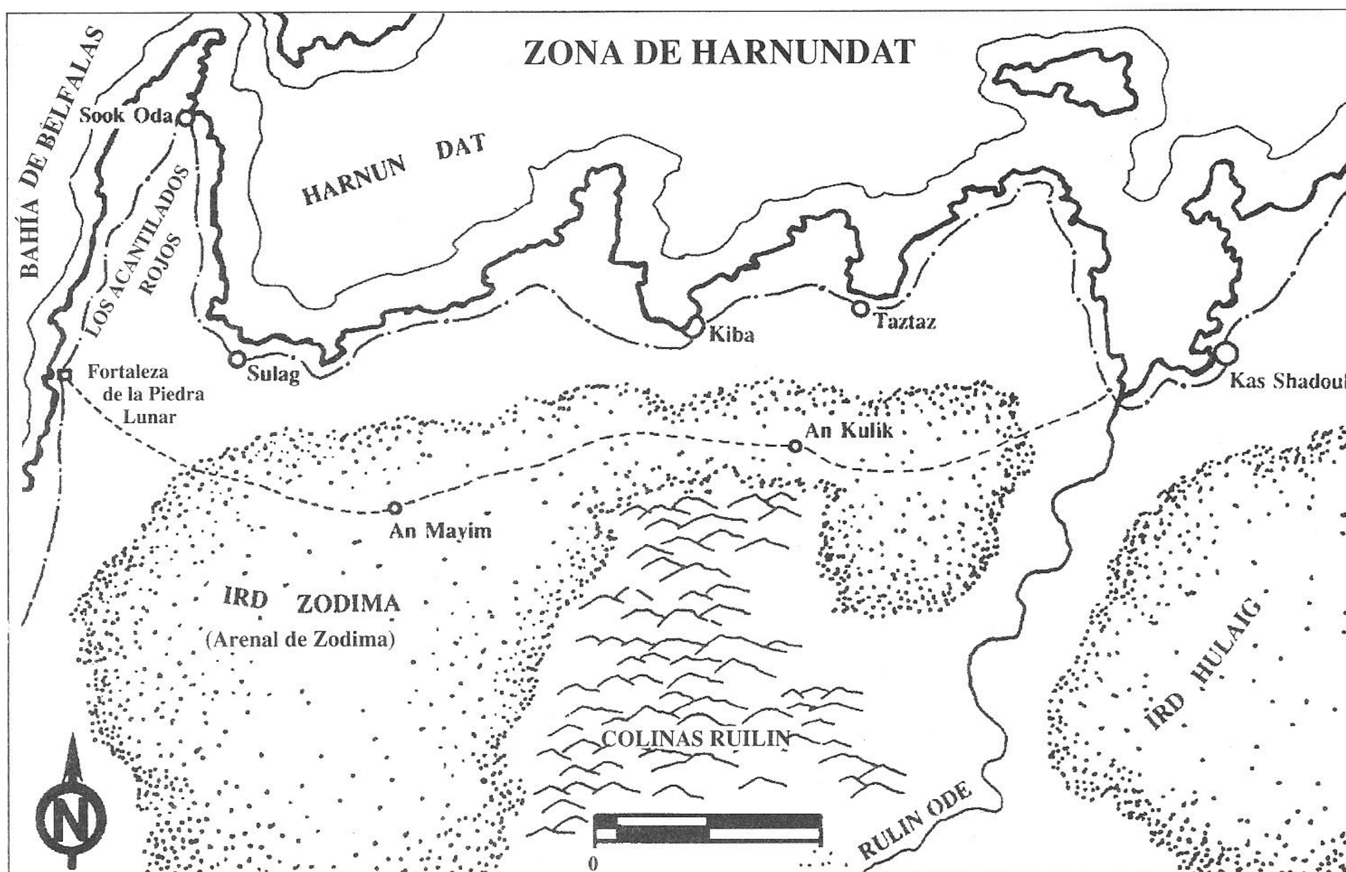


(3) Setmaenen (ver sec. 4.0).



(4) Hogo Tarosvan (ver Sec. 5.0).





(5) Los Piratas de Pelargir.

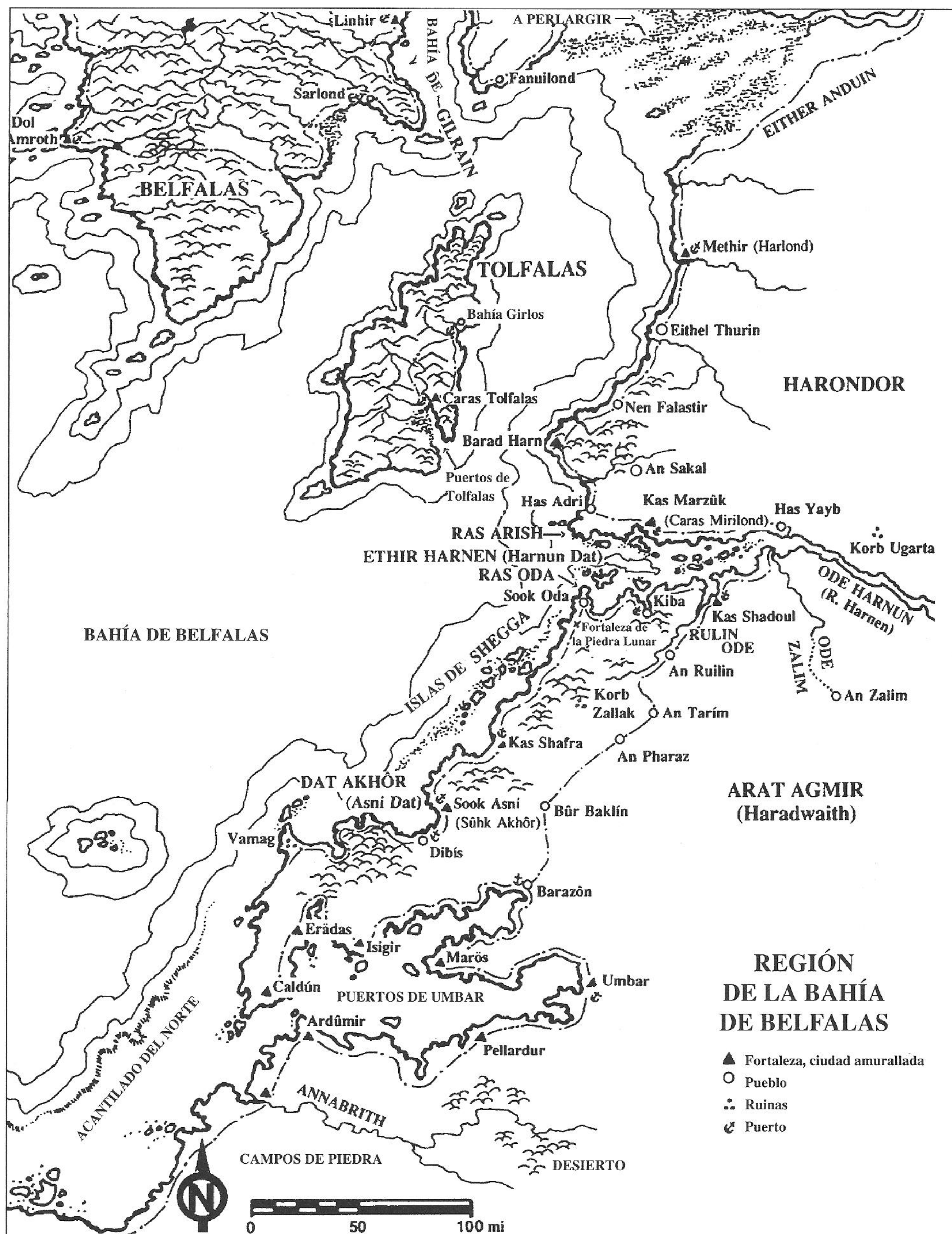
Eriador con la publicación de módulos de campaña dedicados a *Arthedain, Cardolan y Angmar*.

Después de publicados estos módulos, se espera la aparición de otros dos muy especiales: uno dedicado a *Moria* y el otro a los *ents de Fangorn*. También es posible que, para completar el panorama del norte de las *Montañas Nubladas*, se publique el módulo que describe el gran asentamiento orco de *Monte Gundabad* (una espléndida ocasión para que los jugadores encarnen por unas jornadas el papel de sufrido orco, así entenderán la mala leche que suelen gastar esos personajes).

Siguiendo camino del sur, queda el módulo de campaña sobre las *Tierras Brunas* (plagado de dunlendinos, oiga), antes de entrar en materia con *Gondor*, que tiene tres módulos, uno de ellos el macro dedicado a *Minas Tirith*. Puede que después de eso, los responsables de la colección decidan publicar el material considerado de alto secreto que figura en un tenebroso volumen que lleva por nombre *Gorgoroth*, en el que se desvelan los secretos más ocultos del mismísimo Señor Oscuro. Para acabar (y si *ICE* entretanto no ha sacado nuevas cosas, porque estos chicos son de un inquieto que sorprende) quedarán los módulos dedicados a *Harad*, que darán un toque exótico a las aventuras de los PJs que nos hayan seguido hasta aquí. Más o menos estamos hablando de 1995, de forma que -como se podrá ver- hay juego de rol para rato. Porque además se seguirán publicando módulos pequeños de aventuras listas para jugar (todo lo que se ha mencionado hasta ahora eran módulos de campaña).

Saber enciclopédico

Pero no todo han de ser módulos. Existe una segunda *Guía de la Tierra Media*, con un extenso glosario de palabras élficas, un volumen sobre criaturas de la *Tierra Media*, y tres volúmenes, ni más ni menos, que reunen a los principales personajes de toda la historia de *Arda*, desde los *Valar* al último hobbit, agrupados por razas. Un caudal inagotable de información que servirá para que los DJs apabullen cuando quieran a sus jugadores o para que el último fallecido en la tabla de pifias y críticos no se aburra mientras sus "amigos" despojan su cadáver y siguen adelante por esos caminos interminables y de nombres tan raros de la *Tierra Media*. ¡Que *Eru* esté con vosotros!


A PERLARGIR
Linhir
BAHÍA DE GILRAIN
Fanuilond
EITHER ANDUIN
Sarlond
Dol Amroth
BELFALAS
TOLFALAS
Methir (Harlond)
Bahía Girlos
Eithel Thurin
HARONDOR
Caras Tolfalas
Nen Falastir
Barad Harn
An Sakal
Puertos de Tolfalas
Has Adri
Kas Marzûk (Caras Mirilond)
Has Yayb
Korb Ugarta
RAS ARISH
ETHIR HARNEN (Harnun Dat)
RAS ODA
Sook Oda
Kiba
Kas Shadoul
ODE HARNUN (R. Harnen)
Fortaleza de la Piedra Lunar
RULIN ODE
An Ruilin
ZALIM
ODE
An Zalim
BAHÍA DE BELFALAS
ISLAS DE SHEGGA
Korb Zallak
An Tarím
Kas Shafra
An Pharaz
DAT AKHÔR (Asni Dat)
Sook Asni (Sûhk Akhôr)
Bûr Baklín
ARAT AGMIR (Haradwaith)
Vamag
Dibís
Barazôn
Erädas
Isigir
Marös
Umbar
Caldún
PUERTOS DE UMBAR
Ardûmir
Pellardur
ACANTILADO DEL NORTE
ANNABRITH
CAMPOS DE PIEDRA
DESIERTO
N
0
50
100 mi
REGIÓN DE LA BAHÍA DE BELFALAS
Fortaleza, ciudad amurallada
Pueblo
Ruinas
Puerto

La Tierra Media para sibaritas

Rolemaster, el último eslabón

Si no tienes bastante con todo lo que has leído. Si no te importa pasarte unas cuantas horas (o días) haciendo tu personaje. Si te sientes capaz de manejar tablas hasta con los pies. Tienes que leerte este artículo sin falta, porque con Rolemaster podrás disfrutar de la Tierra Media como nunca lo habías hecho. Y no sólo eso, ya que éste es un sistema de juego extrapolable a cualquier universo de fantasía.

por Oscar Estefanía

Iron Crown Enterprises (I.C.E.), creadora del juego de rol de *El Señor de los Anillos*, nos ofrece con *Rolemaster* la posibilidad de aprovechar al máximo sus reglas para aplicarlas a la *Tierra Media*. Sin embargo se presenta también como un sistema general de generación de personajes y aventuras para cualquier juego de rol de tipo medieval fantástico, y también así debe considerarse.

Actualmente, y según nuestras últimas informaciones, la serie *Rolemaster* consta de varias extensiones:

- *Rolemaster*.
  Versión básica que incluye *Character Law & Campaign Law, Arms Law y Spell Law*.
- *Rolemaster Companion I*.
- *Rolemaster Companion II*.
- *Rolemaster Companion III*.
- *Rolemaster Companion IV*.
- *Rolemaster Companion V*.

Cabe destacar, sin embargo, que el bloque más aprovechable en su totalidad para su aplicación a la *Tierra Media* de *Tolkien* lo forma *Rolemaster* en su versión básica. Así pues será esta versión la que ocupe gran parte de nuestro informe.

Rolemaster Básico

Ante todo advertimos que el alto grado de complejidad que presenta a priori la totalidad de *Rolemaster* no debería suponer el desaprovechamiento por parte de los "roleros" de esta herramienta tan valiosa. Cierto es que asusta un poco, pero esperamos sirvan de ayuda estas líneas para animar a más de uno, además de ayudar a los que ya disfrutan de este sistema.

Como ya hemos mencionado, *Rolemaster* consta de varias partes en su versión básica. Pero no debe olvidarse que esta versión básica es por sí misma un completo sistema que no precisa de sus posteriores extensiones *Rolemaster Companion,* aunque luego daremos algunas notas sobre ellas. A continuación desmenuzaremos cada una de las tres partes de las que consta *Rolemaster Básico*.

Character Law & Campaign Law

Constituye el cuerpo central de *Rolemaster*, y se trata de un compendio de reglas para ser aplicadas en la generación de personajes y en la creación de campañas. El libreto se divide en tres partes. Iniciaremos el estudio por la segunda de ellas, considerando que trata sobre la generación de personajes.

Character Law

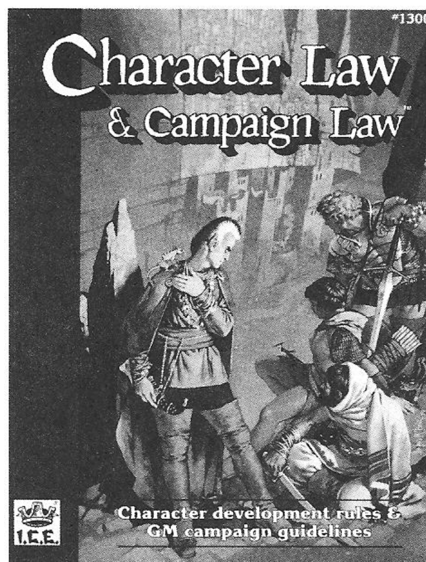
A pesar de estar situada tras la introducción, trataremos en primer lugar esta sección debido a su importancia. *Character Law* es el nombre genérico de esta segunda parte, que como su propio nombre indica es la *Ley del Personaje*. Estudiaremos sus principales innovaciones respecto al juego de rol de *El Señor de los Anillos*.

Lo primero que salta a la vista a la hora de crear un personaje es la incorporación de 4 características básicas, además de las 6 ya existentes, que son: "Agility", que se traduciría como Destreza (diferente de la Agilidad de *El Señor de los Anillos*, ya que se interpreta de otra forma), y que es útil para cualquier actividad que precise de destreza manual, "Self Discipline" (Autodisciplina) útil para el control de la mente sobre el cuerpo, "Memory" (Memoria) y "Empathy" (Empatía), útil para relacionar al personaje con su entorno.

Además se produce una diferenciación, en dos columnas, de las cifras de cada característica, cifra potencial (la máxima que puede alcanzar el personaje) y cifra temporal (la que posee en la actualidad). El cálculo de la cifra potencial y la evolución de la cifra temporal resulta sencillo con el uso de dos tablas.

Aparece también el concepto de Puntos de Desarrollo, que posteriormente aclararemos, y que se originan por la cifra temporal de las características de Constitución, Destreza, Autodisciplina, Memoria e Inteligencia.

A partir de aquí es cuando comienza el verdadero trabajo del jugador para crear su personaje. Es el jugador quien elige el tipo de personaje, entre 19 profesiones diferentes, que poseerán unas características principales, y quien elige las habilidades que



desea que su personaje desarrolle. Este es uno de los puntos más atractivos de *Rolemaster*. La lista de habilidades es amplia, y más si se aplica la lista de habilidades secundarias (regla opcional). Cada habilidad tiene su coste, en cada nivel es el mismo, siendo diferente según cada profesión, y debe cubrirse si quiere escogerse dicha habilidad mediante el gasto de puntos de desarrollo. Aquí el jugador comienza a hacer auténticas cábalas para aprovechar al máximo los puntos de desarrollo (y se inicia el típico tira y afloja entre jugadores y DJ respecto a un punto más o menos).

Entre las habilidades cabe hacer referencia a la cuestión de las armaduras; existen 20 tipos de armadura, divididos en 5 categorías. Cada armadura conlleva un factor de dificultad a vencer y que debe igualarse mediante el gasto de puntos de desarrollo suficientes. Asímismo, algunas armaduras suponen penalización a la Agilidad (Quickness) pues, por ejemplo, no es lo mismo moverse o manejar un arma con una cota de cuero blando que con una cota de malla. A tal efecto disponemos de una tabla sencilla donde se resume dicha cuestión. También aparecen otras habilidades interesantes como Adrenal Moves (Movimientos Adrenalínicos) o Artes Marciales.

Las habilidades relacionadas con la magia las comentaremos posteriormente, pues a su uso se refiere más detalladamente en *Spell Law*.

Esta segunda parte se cierra con un capítulo muy interesante sobre el tratamiento del historial de los personajes, y con la enumeración de una serie de reglas opcionales que consideramos de interesante aplicación, aunque aconsejamos su uso tras adquirir cierta experiencia con el sistema normal. Entre ellas podemos hallar tablas donde calcular la altura y peso del personaje según su raza, habilidades especiales según historial, aparición de nuevas habilidades a desarrollar, etc.

Introduction

La primera parte del libro supone una introducción al sistema *Rolemaster*, y en ella aparecen además reglas complementarias a nivel general. Destacan principalmente el capítulo que trata sobre enfermedades, curación y muerte, una amplia descripción de accesorios tanto a nivel de fabricación como a nivel de precio y peso, notas sobre el valor de la moneda y sus tipos, un sistema para calcular la Cifra Base de Movimiento de un personaje (Base Movement Rate) y un extenso catálogo de hierbas y venenos, así como sus efectos, entre otros.

Campaign Law

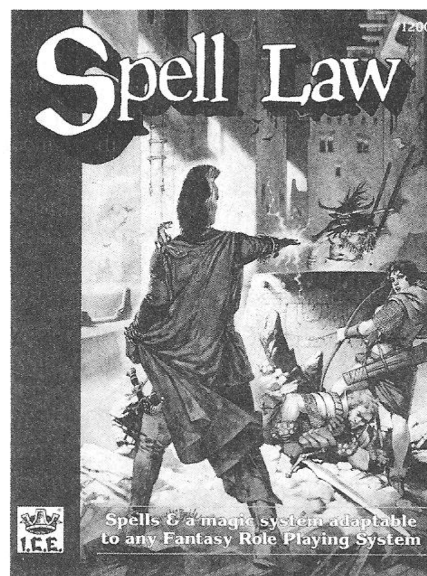
La tercera y última parte del libro es *Campaign Law* (*Ley de Campaña*) y como su propio nombre indica es un amplio y detallado tratado sobre la creación de aventuras y campañas de juego en cualquier mundo de tipo medieval fantástico. En ella se halla todo lo que necesita un DJ para crear una buena aventura.

Arms Law

La *Ley de las Armas* consiste en la descripción detallada de todo lo relacionado con el combate armado y desarmado (dentro del que se incluyen las Artes Marciales). Tras una introducción, se explican todas las opciones tanto defensivas como ofensivas de que puede disponer un personaje, para posteriormente adentrarse en la resolución de combates, así como la influencia del movimiento sobre los mismos. Sin embargo, la mayor parte del libro la cubren las tablas, una para cada tipo de arma. En dichas tablas aparecen los alcances de las armas, el efecto del arma sobre cada armadura, su posibilidad de pifia, y su peso y tamaño habituales. Hay también una tabla de pifias al final del libro. A destacar que en *Arms Law* se diferencian claramente los 5 críticos (A, B, C, D y E), cada uno con su tabla. También a nivel de impactos críticos debemos comentar la consideración del "66" como golpe maestro. También se incluyen tablas para el efecto de los ataques por parte de animales.

Spell Law

La *Ley de los Sortilegios* es el complemento de *Rolemaster* a nivel de magia. La diferencia principal con el juego de rol de *El Señor de los Anillos* consiste en la separación de la magia en tres reinos: Mentalismo, Canalización y Esencia. Cada uno de estos reinos ocupa un gran capítulo, donde aparecen grandes cantidades de listas de sortilegios. Las habilidades mágicas



de cada personaje son aquí desarrolladas al máximo mediante este tratado sobre la magia.

Rolemaster Companion

La serie *Rolemaster Companion* consiste en una serie de sucesivas ampliaciones de *Rolemaster Básico*, tanto a nivel de profesiones, como a nivel de habilidades, así como con numerosas reglas opcionales y multitud de nuevas y más variadas listas de sortilegios de todo tipo. Mencionar que, en mi opinión, algunas de estas extensiones son del todo innecesarias (como por ejemplo las tablas de posibles deformidades en los hijos del personaje).

Algunos consejos prácticos

Evidentemente, debe afirmarse que *Rolemaster* es un sistema complejo. Sin embargo, creo que es uno de los sistemas más realistas que existen. Cierto es que posee muchísimas tablas, pero su uso vendrá determinado por el nivel de complejidad con el que se desee jugar. Vamos a facilitar algunos consejos prácticos para el correcto aprovechamiento de *Rolemaster*.

Recomendamos al DJ la utilización progresiva de las reglas. Es decir, no es aconsejable intentar aplicar todas las reglas desde el principio, sino ir incorporándolas poco a poco. Debe notarse que, al igual que la mayoría de reglas pretenden aumentar el

realismo del juego, del mismo modo tienden a ralentizar la dinámica de las aventuras. Es preferible jugar una partida más dinámica y menos "reglada" que aburrirse con una aventura donde para librar un combate se empleen 2 horas. Además, debe recordarse a jugadores y DJs que el uso adecuado de la lógica ahorra muchas tablas y agiliza el juego.

Principalmente recomendamos *Rolemaster* en lo referente a la creación de personajes, capítulo muy elaborado y que, aunque puede resultar complejo al principio, realmente vale la pena (opinión de jugador experto). El uso de *Arms Law* y *Spell Law* no creemos que suponga gran dificultad si se hace de forma progresiva.

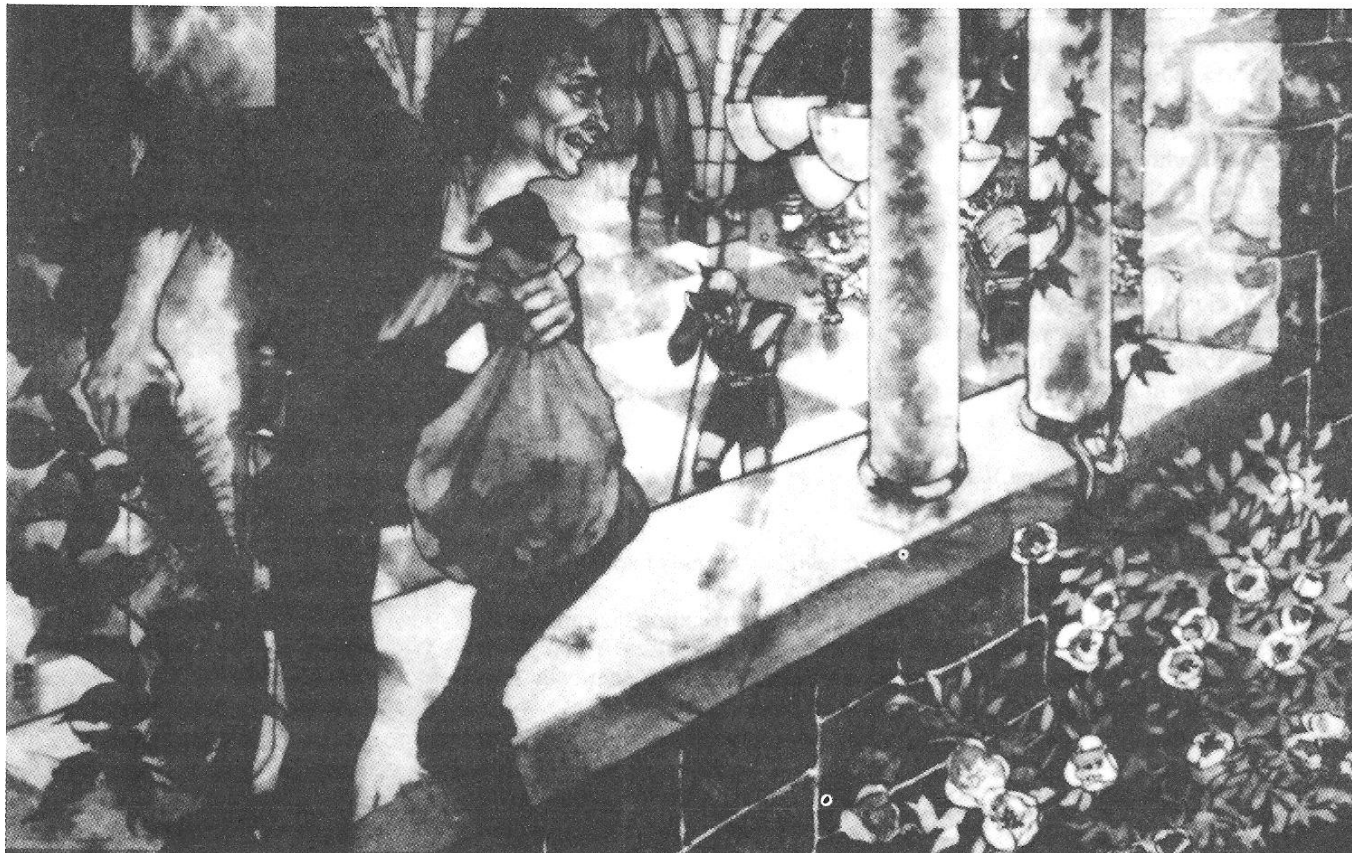
Por último vamos a comentar *Rolemaster* en su aplicación a la *Tierra Media* de *Tolkien*. El grado de complejidad que supone jugar en *Tierra Media*, siempre y cuando se pretenda una cierta fidelidad hacia el autor y su mundo, es adecuado para aplicar las reglas de *Rolemaster* a nivel general. Sin embargo debemos hacer algunas consideraciones al respecto. A nivel de personajes aconsejamos restringir determinadas profesiones que de otro modo no serían excesivamente "jugables"; no nos imaginamos a un astrólogo de aventuras por el valle del Anduin puesto que, a pesar de su facilidad para adquirir sortilegios, apenas tiene posibilidad de manejar en condiciones normales una daga. A nivel de razas se recomienda también cierta fidelidad a *Tierra Media* (¿un hobbit hechicero?), aunque puede ser muy útil en este aspecto el uso de las reglas opcionales de historial de forma adecuada. Tampoco es aconsejable usar la magia de forma tan común como aparece según las reglas, ya que en ellas, quien más quien menos, tiene sus listas de sortilegios, y no debemos olvidar que la magia en *Tierra Media* es una cuestión bastante poco común y restringida. Sin embargo, el sistema de *Arms Law* sí es útil y de fácil aplicación, e incluso conozco a gente que ha aplicado este sistema de combate a *El Señor de los Anillos* sin utilizar ninguna otra parte de *Rolemaster*. Tampoco vemos adecuado la aplicación de las artes marciales en una aventura centrada en el noroeste de la *Tierra Media*.

Una opinión particular, y que choca con la mayor parte de aventuras propuestas en los módulos de *I.C.E.*, es crítica respecto a la utilización de objetos muy poderosos, ya sean armas u otros, así como a la aparición de personajes de "leyenda", que pueden convertir una aventura para jugadores no expertos en un duelo de poderes. Así pues, no es recomendable el hecho de llevar, por ejemplo, a un mago protegido de *Gandalf*, o al hermano menor de *Legolas*. *Tierra Media* es un mundo que posee un potencial enorme de juego sin necesidad de recurrir a grandes poderes. Una aventura sencilla bien llevada, usando las reglas de *Rolemaster* cuando se crean oportunas, puede ser una auténtica gozada.

Aun así, debemos felicitar a *I.C.E.* por el trabajo realizado con *Rolemaster*.

Ni que decir tiene que no hemos podido profundizar tanto como hubiéramos querido y nos hemos dejado muchas cosas en el tintero, pero esperamos que este informe haya supuesto una visión general de *Rolemaster*. Además de las mencionadas, es probable que haya alguna extensión más que se nos haya escapado, pero para tratarla se habría necesitado un estudio más profundo del juego, y, por otra parte, no son necesarias a la hora de aplicarlas a la *Tierra Media*, que, al fin y al cabo, es de lo que se trata.

"¡ Utúlie'n aurë ! ¡ Auta i Lómë !" ●



J.R.R. Tolkien: ¿Un homenaje?

Por mucho que se pretenda lo contrario, todos quienes merodeamos entre las hileras de estanterías de la Biblioteca de Ankh-Morpork lo tenemos muy claro. 1992 no pasará a la historia por las Olimpiadas de Barcelona o la Expo de Sevilla, que al fin y al cabo son celebraciones locales sin demasiadas repercusiones en el suministro de bananas, no. Este año se cumplen 100 años del centenario del nacimiento de Tolkien y eso es muchísimo peor...

Por Alejo Cuervo

Por ejemplo, sin ir más lejos, los negreros que llevan el timón de vuestra revista lúdica favorita han decidido que un servidor tiene que hacer horas extras este mes. Porque, claro, ¿cómo podría hacerse un número especial dedicado a *Tolkien* sin que vuestro bibliotecario aportara unas páginas derrochando sabiduría para solaz de todos vosotros? Total, que hoy nada de seguir leyendo la novela de *Ballard* que tengo empezada (El mundo de cristal, que por cierto, está de miedo), ni de planear la estrategia de la siguiente partida de *Warhammer*, por no hablar de pintar una nueva unidad de slanns... Nada de eso. Hoy toca hablar de *Tolkien.*

Lo que más me fastidia es que en realidad no haría ninguna falta y siempre pasa lo mismo con los libros que ya son famosos. ¿Recordáis, por ejemplo, lo que pasó hace ocho años? Para quienes no estén muy duchos en eso de hacer restas, hace ocho años estábamos en 1984, y a todo el mundo le dio, como no, por ponerse a hablar de *Orwell* y de su *1984*. Y, claro, se vendieron montones de ediciones de *1984* y en todas partes se publicaron artículos en los que se decía lo maravilloso que era *Orwell* (yo mismo recuerdo haber escrito uno de ellos).

Y ahora pasa lo mismo con *Tolkien*. Los de Minotauro publicarán en breve una edición en bolsillo de *El Señor de los Anillos*, los de Timun Mas anuncian una *Enciclopedia de Tolkien* (que si es el libro que me sospecho, es un refrito de *El bestiario de Tolkien* y poca cosa más), el Matas –uy, perdón, quería decir los de Joc Internacional– publican una versión soft de *MERP* (no caerá la breva del *Rolemaster*, no) y el día menos pensado algún editor se descolgará traduciendo una antología llamada *The Road of the King* (léase *El camino del rey*), que corre en estos momentos por las agencias literarias y que es un libro de relatos como otro cualquiera en cuya tapa pone Relatos escritos en homenaje a *J.R.R. Tolkien*.

Todos los que hemos disfrutado leyendo *El hobbit*, *El Señor de los Anillos, El Silmarillion* o lo que nos hayan colado después, estamos encantados de que se difunda la obra de *Tolkien* y de que sus méritos deslumbren a tantos lectores nuevos como sea posible. Lo que, al menos a mí, me empieza a resultar un poco aburrido es que todo lo anterior esté movido, en realidad, por una mera cuestión de marketing: subirse al carro del éxito de *Tolkien* es mucho más rentable que invertir en un proyecto original. Todos los proyectos conmemorativos citados más arriba venderán un huevo y parte del otro, los aficionados se los comprarán con entusiasmo y todos contentos.

Porque, ¿qué pasa con *Philip K. Dick*? Resulta que este año se cumplen 10 años de su muerte y dudo mucho que en ninguna parte, si exceptuamos la revista *Gigamesh*, se le vaya a rendir homenaje de forma alguna. No es lo mismo, ya lo sé, y quizá en el 2028, cuando se cumplan 100 años del nacimiento de Dick, todo el mundo se volverá loco hablando de ello (si es que queda por aquí alguien para celebrarlo).

En realidad, como ya apuntaba antes, lo grave de estas cosas es que se hacen sólo con aquellos autores a quienes no les hace ni puñetera falta. Y eso puedo demostrarlo con una encuesta muy rápida. Vamos allá.

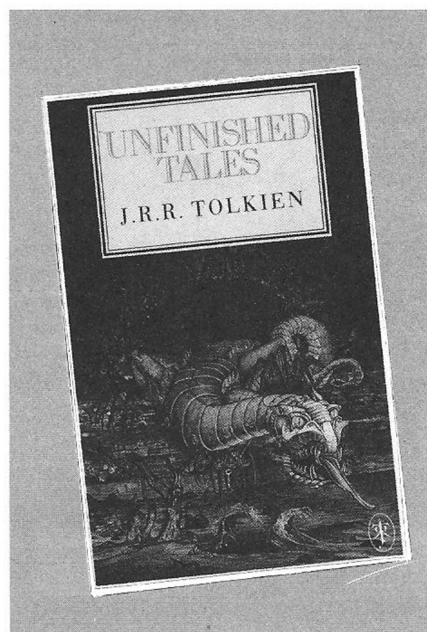
PREGUNTA: ¿Ha leído *El Señor de los Anillos*?

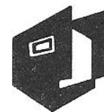
RESPUESTA (marque la respuesta más apropiada):

(a) Sí, una vez y no me gustó.
(b) Sí, 2 o 3 veces.
(c) Sí, 4 o 5 veces.
(d) Más de 5 veces.
(e) No, pero voy enseguida.
(f) No, ni ganas.

No hace falta que nos enviéis por correo la respuesta: no se sortea nada y tengo aquí un multitranscriptografiador marca Acme que se encarga de analizar las respuestas. Veamos...

Tengo que decir que el índice de participación es vergonzoso, ¿tanto costaba agarrar un lápiz y marcar la respuesta elegida? Seguro que si hubiéramos sorteado 10 ejemplares de la nueva edición inglesa de *El Señor de los Anillos* ilustrada por *Alan Lee* la cosa hubiera sido muy distinta. En fin, si hay errores debido a la escasez de estadística, no será por culpa mía.



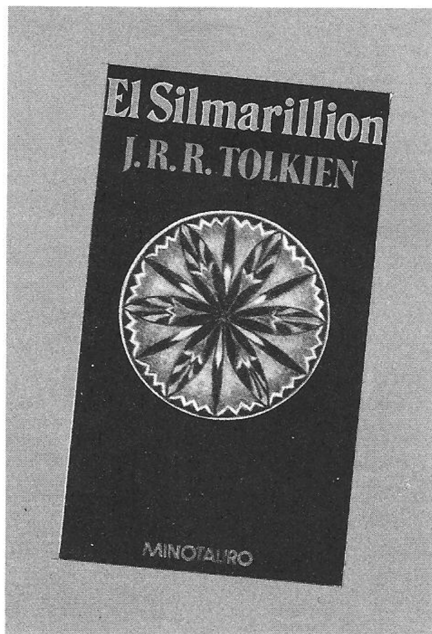


La cosa se reparte como sigue: (a) 2,1%, (b) 68,4%, (c) 13,2%, (d) 1,7%, (e) 10,4%, (f) 4,2%. Y eso es precisamente a lo que me refería: de quienes os habéis dignado a contestar el cuestionario (gracias, por cierto), sólo un escaso 15% no habéis leído aún el libro de marras. En estas circunstancias, ¿para qué tanto follón?

Es un montaje como cualquier otro y las víctimas del mismo parecéis aceptarlo encantadas. Lo grave es que no afecta únicamente a los libros en los que pone *Tolkien* en la portada sino que afecta a todo el género. El éxito de *Tolkien* ha llegado a tales extremos que, al menos en la industria editorial, se está a punto de adoptar un nuevo calendario que divide la Historia en dos Eras: a.T. y d.T. (antes y después de *Tolkien*).

a.T. no existía la fantasía como categoría editorial. Los relatos y novelas del género se las apañaban para ser publicados en revistas y colecciones de ciencia ficción y fantasía o sin etiqueta distintiva de ninguna clase. Doy un repaso a algunos de los autores más importantes:

Henry Ridder Haggard. Un poco olvidado de un tiempo a esta parte, pero es el escritor británico que popularizó el uso de elementos como la inmortalidad y los mundos perdidos en la novela de aventuras. Sus novelas más importantes son *Las minas del rey Salomón* (1885) y Ella (1887), ambas publicadas en la colección *Tus libros* de Anaya.



Lord Dunsany. Verdadero impulsor de las cosmogonías imaginarias y poeta prodigioso. En su obra, que reelabora un montón de elementos de la mitología céltica, se encuentran en estado embrionario todos los elementos de lo que sería la fantasía heroica y unos cuantos de la fantasía d.T. Para conocerlo valen los libros comentados en La biblioteca de Ankh-Morpork en este mismo número o sus *Cuentos de un soñador* (1910), con edición baratita en Alianza.

Edgar Rice Burroughs. Autor de *Tarzán de los monos* (1912) y de *Una princesa de Marte* (1912), esta última reeditada hace poco en Valdemar, y que son las primeras entregas de sendas series que, en su día, lo hicieron tan popular como lo son ahora *Asimov, King* o *Tolkien*. Novelas de aventuras sin complicaciones que, para los estándares actuales, pueden resultar algo ingenuas.

Abraham Merrit. Fue bastante mejor escritor que *Burroughs* y tan popular como él, así como el responsable de incorporar a los elementos de la fantasía anterior todas las posibilidades que ofrecía la ciencia ficción. Olvidado por completo en nuestro país, solo recientemente se ha rescatado una novela suya, *La nave de Ishtar* (1924), por gentileza de Valdemar.

James Branch Cabell. Humorista delicioso y uno de los más personales escritores clásicos de fantasía. Ha sido ignorado en nuestro país y solo una de sus mejores novelas ha sido traducida al castellano: *Jurgen* (1919), localizable en Laertes.

Robert E. Howard. Padre oficial de la fantasía heroica y creador de *Conan*, cuyas historias originales se publicaron en la revista *Weird Tales* entre 1932 y 1936. La última edición del ciclo en castellano, hecha por Forum hace unos años, empieza a ser difícil de encontrar.

Clark Asthon Smith. Contemporáneo de *Howard* (y de *Lovecraft*) y un barroco creador de mundos imaginarios cuya prosa perdura magníficamente: uno de los mejores escritores que ha tenido el género y uno de los menos conocidos, quizás porque prescinde de todo tipo de convencionalismos narrativos. Se comenta un libro suyo en La biblioteca de Ankh-Morpork.

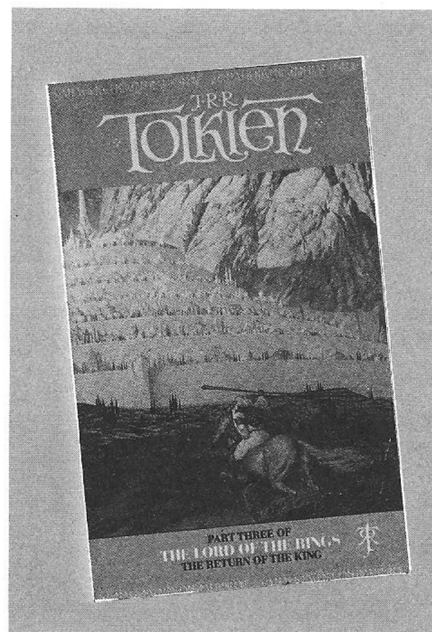
Fritz Leiber. Autor de la saga de *Fafhrd* y el *Ratonero Gris*, aparecida en la colección Fantasy, serie que es sin duda la obra cumbre de la fantasía heroica. Ofrece un sentido del humor casi latino junto a una escritura elegante y llena de sugerencias.

Jack Vance. Uno de los pocos escritores a.T. que se interesó por la creación de mundos imaginarios cuando los émulos de *Howard* campaban por doquier. *La Tierra moribunda* (1950) y, sobre todo, los relatos de *Cugel* que se recogieron en los libros *Los ojos del sobremundo* (1966) y *La saga de Cugel* (1983) ofrecen un recorrido picaresco inolvidable.

Mervyn Peake. Autor de una trilogía fantástica ambientada en un castillo opresivo que empieza con *Titus Groan* (1946) y que un servidor encuentra insufrible y aburrida. La pongo por aquello de que soy minoría en su apreciación y suele ser tratada de obra maestra para arriba. La publicó Minotauro hace nada.

Michael Moorcock. Dice estar influidísimo por *Peake*, pero sus series de *Elric de Melniboné* (cuyos primeros relatos datan de finales de los cincuenta) y demás pobladores del Multiverso demuestran todo lo contrario. Su logro es haber sabido subvertir los contenidos habituales de la fantasía heroica a través de su uso y abuso.

Y así es como andaban las cosas



cuando llegó *Tolkien*. Aunque *El hobbit* se publicó por primera vez en 1937 y *El Señor de los Anillos* entre 1953 y 1954, su obra no se empezó a difundir masivamente hasta los años 60 y se convirtió en un fenómeno internacional en la década de los 70.

Entre sus méritos y las razones de su éxito (dejando de lado la increíble textura narrativa de su obra) hay que destacar el haber sabido incorporar a la imaginería de la fantasía un montón de recursos que hasta entonces se habían venido desarrollando en el campo de la literatura juvenil. Junto con *C.S. Lewis*, autor de las *Crónicas de Narnia* (publicadas en Alfaguara) y amigo personal de *Tolkien*, intuyó que los cuentos de hadas podían llegar a interesar a una audiencia adulta y se dedicó a explorar este nuevo territorio hasta sus últimas consecuencias, como es posible pensar por el cambio de tono existente entre *El hobbit* y *El Señor de los Anillos*.

Con *El Señor de los Anillos*, *Tolkien* desmostró que podía hacerse uso de la fantasía como metáfora para escribir una novela tan ambiciosa como fuera necesario, llevando al género a cotas que muy pocos de sus precursores habían siquiera intuido.

Ahora bien, si los logros de *Tolkien* han permitido que la fantasía d.T. pudiera llegar a una audiencia mucho más amplia que hasta entonces, también es cierto que el éxito fácil ha hecho bajar el nivel de exigencia editorial a niveles absolutamente miserables. Imaginar por un momento que *Tolkien* levantara la cabeza y que, movido por la curiosidad, se encaminara a la librería *Gigamesh* para ver qué tal se exponen sus libros. Lo más probable es que, antes de llegar a la estantería de Minotauro, algún libro de diseño exquisito llamara su atención y se pusiera a mirarlo. En la tapas leería probablemente algo como:

LA ESPADA CHUNGA DE BALTROK
Margaret Tracy

y en la contraportada algo como:

La espada chunga de Baltrok es el primer volúmen de la serie *Crónicas de la Postración*, una nueva épica fantástica que promete no pocas sorpresas. Ante la Oscura Amenaza que se cierne sobre los Reinos Originales, un joven guerrero llamado Tronco decide emprender el peligroso viaje hacia la Grutas Olvidadas en busca del secreto que permitirá unir a todos los pueblos para enfrentarse a las Legiones Oscuras.

Dudo que el buen *Tolkien* resistiera la impresión de mirar lo que pone en los textos de contraportada del volumen de al lado. Por mi parte, soy incapaz de reprimir la tentación de escribir la crítica de algo así. Veamos:

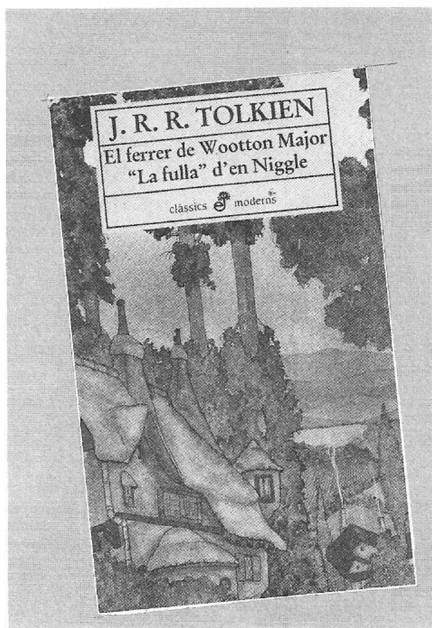
A primera vista, *La espada chunga de Baltrok* parece otra de lo mismo, pero por suerte, *Margaret Tracy* sabe conducir su obra más allá de los tópicos tradicionales del género: el mayor problema del protagonista de la obra radica en el constipado crónico al que es condenado nada mas empezar su búsqueda y que le impide ligar con la bellísima Piticlín como sería menester. Gracias a una detallada recreación de ambientes y personajes, *Margaret Tracy* logra un equilibrio remarcable entre el desarrollo épico de la trama y el desgranaje de pequeñas anécdotas, confiriendo al total un ritmo ágil que asegura una lectura inolvidable. Eso sí, aviso a los interesados que Tronco no logra deshacerse del constipado hasta el tercer volúmen de la obra, pero que entonces sus problemas se ven agrabados al descubrir, en el momento culminante, que Piticlín es frígida. Parece ser que el desarrollo de tan accidentado romance continúa en una segunda trilogía en proceso de elaboración por parte del autor.

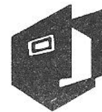
Es realmente fácil. Casi tanto como escribir esas cosas. El problema del aficionado a la fantasía es que una gran parte de la fantasía d.T. que se publica anda por los mismos parajes, variaciones más o menos atrevidas inclusive.

Como decíamos hace un rato, 1992 es el año *Tolkien* y toca hacerle un homenaje. Lo mejor que se me ocurre para ello es dejaros con otra lista de fantasía, en este caso d.T., con libros que, confío, no harían enrojecer al homenajeado y que deberían servir para apaciguar las ganas de leer más de lo mismo que tenéis todos. No hago comentarios individuales de los autores puesto que, en muchos casos, ya se ha hecho en las páginas de La biblioteca de Ankh-Morpork. Allá van:

Lloyd Alexander, El libro de los Tres (Fantasy)
Piers Anthony, Un hechizo para Camaleón (Ultramar)
Peter Beagle, El último unicornio (Fantasy)
Peter Beagle, Un lugar agradable y tranquilo (Alcor)
James P. Blaylock, Homínculo (Ultramar)
Marion Zimmer Bradley, Las nieblas de Avalon (Acervo)
John Crowley, AEgypto (Minotauro)
William Goldman, La princesa prometida (Gran Fantasy)
Angélica Gorodischer, Kalpa imperial (Alcor)
Robert Holdstock, Bosque Mitago (Gran Fantasy)
Tanith Lee, El señor de la noche (Fantasy)
Ursula K. LeGuin, Un mago de Terramar (Minotauro)
Ursula K. LeGuin, El lugar del comienzo (Minotauro)
Tim Powers, Las puertas de Anubis (Gran Fantasy)
Tim Powers, En costas extrañas (Gran Fantasy)
Terry Pratchett, Mort (Gran Fantasy)
Terry Pratchett, Camioneros (Timun Mas)
Thomas Burnett Swann, El mundo inexistente (Edaf)
Jack Vance, Lyonesse (Ediciones B)
Gene Wolfe, Soldado de la niebla (Gran Fantasy)
Roger Zelazny, Nueve príncipes de Ambar (Miraguano)

Feliz año Tolkien. ●





Anórien

Completando este dossier te ofrecemos un módulo para El Señor de los Anillos, pero cuidado, no es un módulo como los demás. El autor de Anórien se ha permitido la licencia de dejar gran parte del trabajo para el máster, centrándose en narrar una historia. Puede que a algunos les parezca un engorro, pero lo cierto es que de este modo se deja mucho juego para recrear el módulo a nuestra manera, desarrollando aquellas partes que más gustan a tus habituales jugadores. Además, lo que pretendemos es que sirva tanto para los veteranos jugadores de MERP como para los recién llegados al mundo de El Señor de los Anillos básico.

por Juan Luis de Héroe

Al contrario que la mayoría de las aventuras aparecidas en revistas en nuestro país, ésta que estás a punto de leer no trae situaciones claramente definidas, ni PJs hechos. ¿Por qué? Pues por que así permite una mayor libertad de actuación al árbitro sin encasillar la aventura en un juego determinado o en uno u otro "nivel" de personajes.

Antes de comenzar a jugar, el máster deberá crear los PNJs que vayan a ser necesarios durante el módulo, de manera que se ajusten a las características y/o niveles de los personajes jugadores, así como a su número. Para desarrollar esta aventura el DJ deberá tener muy en cuenta que situaciones como el tiempo de viaje o la búsqueda de un guía no son "estresantes" y que la correcta resolución de las mismas dependerá casi exclusivamente de él, ya que serán las descripciones y los PNJs los que participarán más intensamente en ellas.

En busca del crepúsculo

Es el año 3.016 de la Tercera Edad (la Guerra del Anillo tendrá lugar en el 3.019). La aventura comienza en la posada del *Jabalí Dorado* de *Minas Tirith*, en ella se han reunido los PJs. La historia hasta este momento es la siguiente:

... hace tres años un corsario llamado Telkurhad encontró, en un puerto del lejano Harad, un manuscrito donde se relataban las desventuras acaecidas a un grupo de Gondorianos en el año 2.826 T.E. En la parte final se describe como el grupo fue atacado por unos orcos junto a las montañas de Mordor y como, a modo de última defensa, ocuparon una cueva junto a un lago en el nacimiento del río Poros. Allí todos perecieron tras una heroica resistencia. En un principio Telkurhad no prestó mayor atención al manuscrito, pero tres años después, y encontrándose en Minas Tirith bajo el nombre de Urthel (los corsarios no son muy apreciados por las gentes de Gondor), por causa del azar dio con Cendralion, descendiente directo de Harnastin, autor del manuscrito hallado. A Cendralion le interesó sobremanera esta información ya que Harnastin, su abuelo, llevaba consigo en ese momento "la espada del crepúsculo", espada forjada en la antigua Numenor y que es el símbolo de su casa. Cendralion se dispone a reunir a sus amigos y junto con Urthel emprender la búsqueda de la espada, es por este motivo que se han encontrado en la taberna del Jabalí Dorado, a fin de ultimar los detalles de la expedición...

Lo ideal para jugar esta aventura sería que uno de los PJs fuese *Cendralion* y los otros sus valerosos amigos, pero si se quiere incluir en alguna campaña ya creada se puede o bien sustituir el personaje de *Cendralion* por uno de los PJs y los demás ser

sus amigos dispuestos a ayudarle, o que sea *Cendralion* quien contrate a los aventureros para la misión (en este caso *Cendralion* optaría por no mezclar a sus amigos en asuntos estrictamente familiares).

Información para el DJ: La historia anterior ha de ser relatada a los jugadores tal y como es, pero sin nombrar que el verdadero nombre de *Urthal* es *Telkurhad*, ni que en realidad es un corsario. Los PJs ahora han de informarse sobre la situación del río *Poros*, preguntando a escolares y sabios de la ciudad, estos les diran que el río *Poros* es un afluente del *Anduin* y que se encuentra más al sur de la ciudad de *Pelagir*.

El viaje a Pelagir

Con esta información los PJs habrán de dirigirse a *Pelagir*. Existen dos modos: por barco a través del *Anduin* (embarcando en *Osgiliath*), o a través de la ruta que atraviesa *Lebennim* y pasa por *Minas Arthor*. En cualquier caso el viaje es tranquilo y sin problemas. Sería interesante describir algunos días exhaustivamente, incluyendo detalles típicos de la tierra media en la época anterior a la Guerra del Anillo, tales como negras bandadas de aves que parecen espiar a los aventureros, o grupos de soldados en busca de bandas de orcos, o alguna granja atacada por los orcos donde todos los animales han sido muertos, etc. Todo esto contribuirá a crear el ambiente de juego que se necesita. Una vez en *Pelagir* los PJs deberán preguntar de nuevo dónde se halla el río *Poros*, a lo que les contestarán que está al sur de la ciudad, pero que desemboca en la otra margen del río, por lo que deben cruzar el *Anduin* hasta *Galram* (pequeño pueblo de pescadores situado enfrente de *Pelagir*).

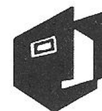
Buscando un guía

En *Galram* los PJs pueden intentar contratar un guía, lo que no resultará nada fácil, ya que el nacimiento del río *Poros* se halla hacia el este, "donde vive el Oscuro". El árbitro ahora tendrá que desarrollar los encuentros con los posibles guías ya que pueden dar lugar a interesantes situaciones. Como norma general en el pueblo hay cuatro posibles guías, dos de ellos preferirían dejarse cocer a fuego lento antes que acercarse a *Mordor*, tal es su miedo. Otro de ellos aunque su temor es grande está dispuesto a ir siempre que le paguen una desorbitada cantidad de dinero, dinero que los PJs no tienen, y el último guía, un tal *Fimal*, está dispuesto a ir bajo una fuerte ayuda monetaria, y más por despecho a los otros guías que por valor propio, ya que a él como a todos, el este sólo le produce terror.

Camino de Mordor

Tanto si consiguen guía como si no, los aventureros deberán seguir el *Anduin* durante varios días antes de encontrar la desembocadura del río *Poros*, y luego continuar durante cerca de una semana por el río hacia el este siguiendo el camino que se halla al norte de él. El DJ ha de describir, según los PJs se alejan del *Anduin* hacia el este, como el paisaje es más desolado, los árboles escasean y los rastros de grupos de orcos son cada vez más numerosos y los de soldados que van en su busca más raros.

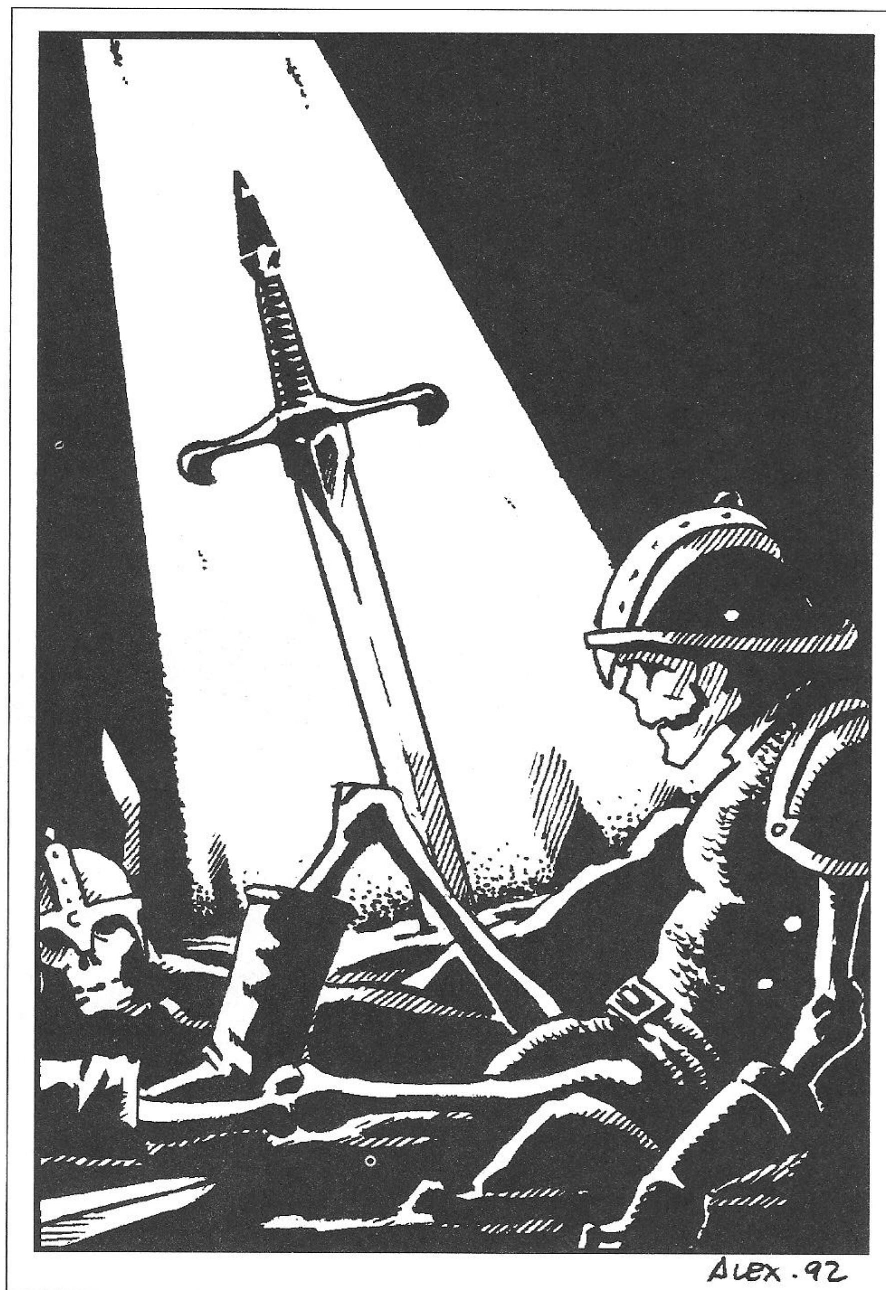
Por fin, después de un largo, cansado y tedioso viaje, los aventureros llegan a *Tir Etheraid*, un pequeño pueblo de cazadores que se encuentra junto al río. En *Tir Etheraid* los PJs podrán comer caliente y descansar. Al enterarse de cual es la intención de los viajeros, la



gente del pueblo tratará de disuadirles para que no continúen hacia el este, ya que "allí vive la Sombra". Desde el pueblo ya se divisan las negras montañas que forman la muralla de *Mordor* y su sola presencia encoge el corazón e infunde terror. El árbitro ahora deberá tratar de crear una atmósfera de oscuridad y negros presagios, con descripciones tales como "cielos cubiertos por negras nubes, como si la mano de la sombra se cerniera sobre el grupo", o "parajes desolados donde el único ruido es el producido por los propios PJs, ya que ningún animal parece allí poder sobrevivir" e incluso extraños comportamientos de los caballos que parecen aterrorizados, etc.

La Sombra ataca

Desde *Tir Etheraid* los aventureros seguirán solos ya que *Fimal* está tan amedrentado que se niega a continuar. Los PJs ahoran han de seguir el río por su margen sur, donde hay un pequeño sendero, y, al alejarse del pueblo, adentrarse en el más yermo y desolado páramo que puedan imaginar. Tan sólo serpientes y alimañas viven allí, las montañas parecen crecer a ojos vista y con ellas la Sombra y su terrorífico poder. Tras dos días de camino durante los cuales el viento parece tratar de retrasar y quebrar a los viajeros, éstos llegan a un pequeño río, se trata de un afluente del *Poros*. Para poder cruzarlo sin problemas deberán buscar un vado, que encontrarán al caer la noche, pero al disponerse a vadearlo serán atacados por *Ghristkar* y sus orcos. Tras el combate deberán seguir durante otros dos días más y por fin llegarán hasta el lago donde nace el río. Durante este tiempo el DJ puede describir las crueles montañas negras según el grupo se acerca a ellas, e intentar mantener seriamente preocupados a los jugadores ante la posibilidad de toparse con los orcos mediante repentinas apariciones de columnas de humo, ruido de tambores e incluso la aparición de algún orco espiando en el campamento. Junto al lago es fácil dar con una gran caverna donde se hallan los restos del grupo de *Harnastin*, allí se encuentra, curiosamente sin saquear, "la espada del crepúsculo", ya que los orcos no la han tocado puesto que fue hecha en *Numenor* y su sola visión les hiere los ojos.



El último combate

Después de recoger la espada y dar sepultura a los restos de los infortunados miembros del grupo que acompañó a *Harnastin*, serán nuevamente atacados por una horda de orcos comandada por *Raghgrusk*. Este será el último combate que tengan que librar el grupo de aventureros, ya que el viaje de vuelta se desarrollará sin grandes contratiempos dignos de mención... o tal vez no. Esto depende del DJ, que puede convertir el regreso en otra temible odisea. ●

Sólo apto para los más duros

Tras superar las dificultades que habían mantenido en vilo al buen mumero de jugadores aficionados a campar a lo largo y ancho de los Reinos Jóvenes, desde el pasado mes de febrero se encuentra en las estanterías de todos los distribuidores habituales el segundo de los suplementos para Stormbringer: Demonios y Magia.

por Eduard García

La soberbia ilustración de la portada hace inútil que se pretenda dar a este artículo tintes de novedad: seguro que al visitar tu tienda favorita ya te habrá llamado la atención... ¡y el contenido es acorde con el tono que muestra la portada!

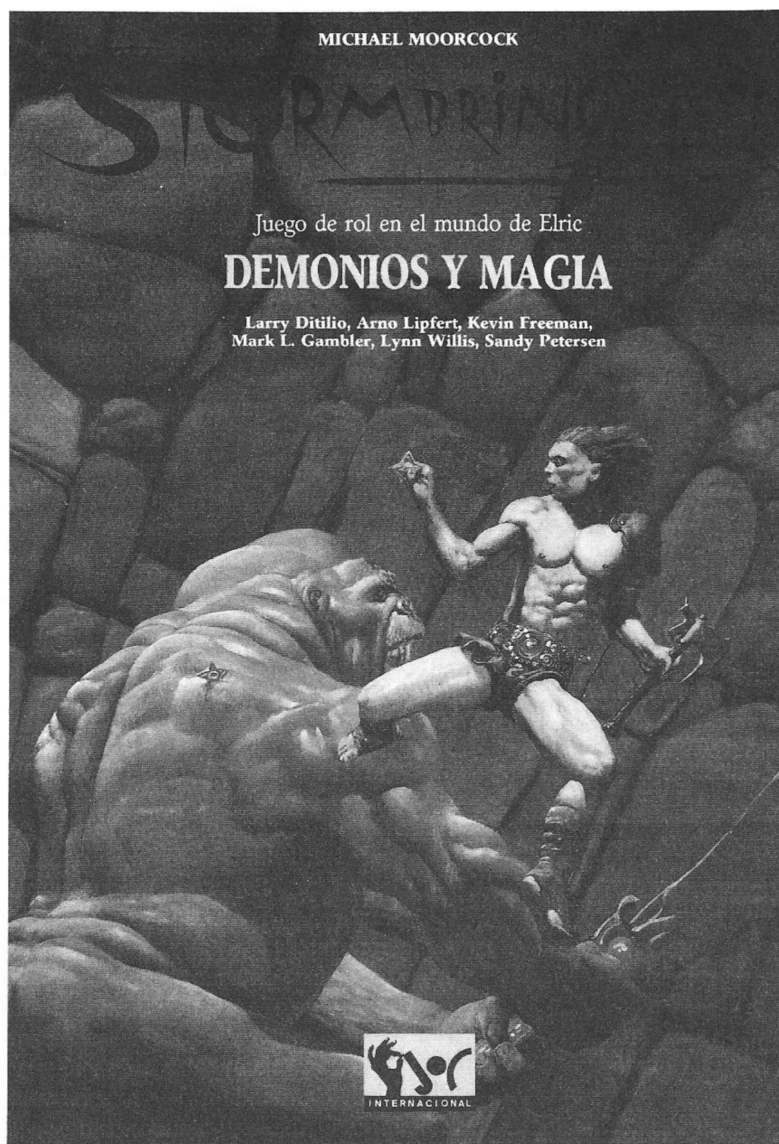
Demonios y Magia es el segundo de los suplementos que *Chaosium* publicó para *Stormbringer, Juego de rol en el mundo de Elric*. El original americano, hoy pieza de coleccionista al que no ha tenido acceso ni el editor, Joc Internacional, al tratarse de una corta tirada que hace ya muchos años se agotó en los USA, incluía como plato fuerte las reglas sobre Salud Mental (actual Capítulo 7 del libro de reglas) y dos módulos largos verdaderamente imprescindibles.

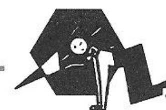
Imagen

Se presenta como libro de tapa dura, como hasta ahora viene siendo habitual, de 96 páginas. Las veintidos ilustraciones interiores (a blanco y negro, dos de ellas de página completa), así como la portada, corren como en el volumen anterior a cargo de Julio Das Pastoras, y constituyen sin miedo a exagerar un auténtico valor añadido a cada libro de la colección. Un verdadero dilema para el DJ, y esto reconocemos que puede ser un inconveniente, ya que le dará lástima "manosear" el libro como su posición le obliga.

Las historias

Sin duda lo mejor del libro son los dos módulos que incluye. Ambos tienen en común cuatro aspectos: 1º) se desarrollan en los Reinos Jóvenes; 2º) se describen lugares que bien merecerán ser utilizados por el DJ como núcleo de nuevas aventuras; 3º)





difícilmente (de hecho no creo que sea posible en ninguno de los dos) se jugarán en menos de tres sesiones de juego; y 4º) son pretendidamente sanguinarios. Ambos son retos de aquellos que un PJ, si quiere llevar realmente una "P" y una "J" con mayúsculas, no puede dejar de afrontar.

Con el peligro que tiene intentar decir algo sin contar nada que no deba ser contado, diré que el primero lleva a los aventureros a la *Isla del Hechicero*, que da nombre al módulo. Se describe de forma intensiva esta isla al DJ, desde su flora y fauna al ritmo de sus mareas. En el transcurso de la historia se ofrecen nuevas reglas que complementan pequeñas lagunas de las originales, como por ejemplo las referentes al movimiento y combate en la oscuridad. Como detalle decir que os hemos añadido el dibujo de un barco a la escala habitual de las figuras, a fotocopiar, al que no dudamos que el DJ sabrá buscar utilidad en el transcurso de la aventura. No podemos (ni queremos) decir más; toma el bronceador y tu hacha de combate, y embarca hacia las tropicales aguas del *Mar del Dragón*.

El Círculo de Terciopelo es el nombre del distrito del placer de la ciudad de *Ilmar*, lugar al que, si sobreviven a la aventura, los personajes volverán. A pesar de que su inicio pudiera sugerir un ambiente urbano, la historia llevará a los aventureros a cruzar *Ilmiora*, pasando por el inevitable *Bosque de Troos*, hasta los confines del *Desierto de las Lágrimas*. No faltarán fases de investigación, flechas bárbaras, sobresaltos, demonios y un amargo sabor a derrota.

Aunque parezca pesado

Al empezar el libro se hace una advertencia al Director de Juego; permitidme aquí que insista en ello. Aunque estas dos historias son vocacionalmente sangrientas y se pretenda que los jugadores deban pensar y sufrir para llevar adelante a sus personajes, quizá quepa reflexionar sobre las características de los PNJs en vista de los personajes que afronten el reto. Si bien esto se debe suponer práctica habitual en la mayoría de las campañas oficiales, aquí deberá tenerse algo más en cuenta ya que en la fecha del diseño de este suplemento las reglas de *Stormbringer* permitían a los PJs disfrutar mucho más fácilmente de poderosos demonios exclusivamente destinados al combate. Es así que los rivales de los aventureros se pensaron en consecuencia. Durante el trabajo que se ha realizado en traducir todos los demonios a los términos de juego de las reglas traducidas al castellano, se ha intentado reflejarlo; pero al final se ha acabado dejando niveles de Puntos de Vida y porcentajes de Ataque como en el original, capaces de quitar el hipo al más pintado. Pues nada, como siempre, el DJ tiene la palabra.

Y además...

Además de las dos historias, el libro presenta tres breves pero interesantes capítulos de ayudas de juego. La primera nos describe algunas de las poderosas runas mágicas que pueden asociarse a los objetos de atadura de demonios; de acuerdo "Runeamigos", en un principio a mí también me pareció una intromisión en otra historia, pero tras segundos de reflexión seguro que te vendrá a la mente la negra hoja de *Stormbringer* ¿o no? Los otros recopilan criaturas y objetos mágicos, para introducir en tus historias o bien motivar por sí solos nuevas aventuras. Sirvan como ejemplo los *Globos de Almas de Kolos Thr'n'ar*, que inspiraron al amigo Vampus el módulo que apareció publicado en el *Troll* nº12, número en el que precisamente se presentaba por primera vez en una revista española el juego *Stormbringer*. ●



Rerum Demoni o todo lo que siempre quiso saber sobre los demonios y nadie quiso contarle

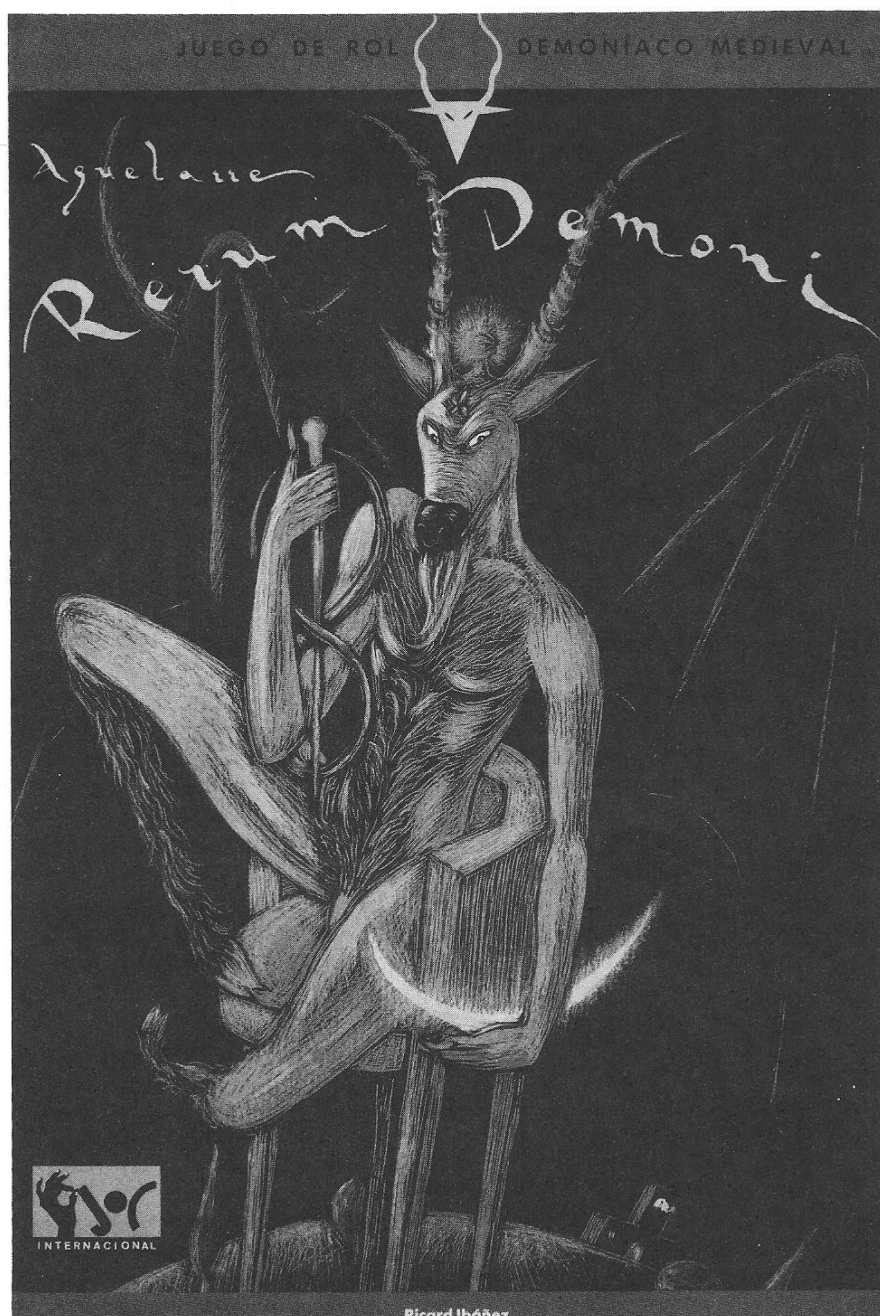
Vista la aceptación que está teniendo Aquelarre no podíamos pasar por alto la aparición de este segundo suplemento, Rerum Demoni. El libro es un tratado sobre "las cosas del demonio", escalofriante a la vez que ameno, y sobre todo, lleno hasta los topes de información muy útil para el director de juego y sus compinches.

por Joaquín Ruiz

Ya ha pasado bastante tiempo desde que en 1990 apareciese la primera edición del juego de rol demoniaco-medieval *Aquelarre*. Todos pudimos comprobar con satisfacción la excelente calidad de dicho juego y su buena presentación, elementos que se han venido manteniendo desde entonces, tanto en *Lilith* como en *Rerum Demoni*. El primero, que salió a la venta durante las JESYR de 1991, constituyó un elemento indispensable para el aficionado, dada la gran cantidad de módulos y ayudas históricas que ofrecía. Por fin, después de casi un año de espera, aparece *Rerum Demoni,* el último trabajo de *Ricard Ibáñez* en la serie de *Aquelarre*, con una presentación en cartoné y las acostumbradas ilustraciones de *Arnal Ballester.*

Realmente *Rerum Demoni* se ha hecho de esperar, pero también es cierto que para escribir un suplemento como éste se necesita tiempo, paciencia y no pocos quebraderos de cabeza, consultas a extraños libros en oscuras bibliotecas, e incluso visitas esporádicas a algún que otro lugar innombrable.

Rerum Demoni, que podríamos traducir como "cosa del diablo", es una recopilación de aspectos relacionados con el demonio, el infierno y, por qué no, de los hombres y las diversas maneras que tienen de perder sus almas. El suplemento comienza dando una descripción muy detallada de los "Príncipes Demonio: (que no tienen nada que ver con los de *Jack Vance*), entidades malignas que gobiernan el infierno. Encabeza la lista Lucifer, Rey de los Infiernos, y le siguen sus muchos y poderosos lugartenientes como Belzebuth, Señor de la Guerra, Frimost, Guland o Masabakes entre otros. De cada uno de ellos tenemos







un comentario y un poco de su historia, y por supuesto, si a esto añadimos un bestiario infernal con demonios menores, con sus características y aficiones preferidas (temblad, pobres jugadores mortales), además de una nada despreciable lista de Engendros del Infierno, tendremos entre todos una variopinta parafernalia de seres demoniacos que se pueden encontrar los desdichados Pj's, tanto en la Tierra como en el Infierno, si es que lo visitan alguna vez.

Pero la cosa no termina aquí, sino que surgen de las tinieblas una serie de "espíritus condenados", almas errantes que importunarán a los caminantes y aventureros, y que darán también una visión de lo que le puede pasar a algún Pj; y es que en *Aquelarre* hay cosas peores que la propia muerte.

Si habéis luciferado, ... perdón, alucinado con todo lo anterior, preparaos porque si no tuvisteis suficiente con los hechizos de *Aquelarre* (más de 60), en *Rerum Demoni* encontraréis otros tantos más, con lo que sobrepasan el centenar, entre talismanes, pociones, ungüentos e invocaciones, extraídos, según el autor, de grimorios auténticos; y para dar fe de ello, se incluye una bibliografía con las obras consultadas. Destacaré sobre todo, un hechizo de séptimo nivel, "El Gran Aquelarre" de tipo Invocación, que desde luego es de Goecia y que es una pasada. No me lo perdería por nada del infierno ... digo, del mundo.

Un libro con mucha historia

Después de tratar de hechizos, desaparece el *Ricard* "demoniaco" y aparece el "histórico". Me refiero a un grupo de personajes históricos que realmente existieron y de los que se hace una breve reseña de su biografía, así como de sus características, con lo que pueden ser incluidos en aventuras. ¿Os imagináis luchando contra o junto a Pedro I el Cruel, o encontrarse con Ramón Llull o Roger de Flor, incluso con Eduardo Señor de Aquitania (El príncipe Negro)? En la lista se incluyen personajes de todos los reinos de la península: Portugal, Navarra, Aragón, Granada, etc. Desde luego, quien dijo que no se puede aprender historia mientras se juega a rol, no conocía *Aquelarre*, sin duda.

A estos personajes les sigue un apéndice llamado *El Rostro del Diablo*, donde se explican los antecedentes que dieron paso a lo que fue el mito del diablo y el infierno en la Edad Media, lo que es una buena documentación para el juego.

Una vez nos han sido desvelados todos, o casi todos, los secretos del Infierno (no os creáis nada), pasamos al apartado de *"Leyendas del Infierno"*. Se trata de toda una serie de ideas para módulos, o minimódulos, que pueden servir estupendamente como partidas introductorias, para profanos del juego, o bien como nexo de unión en campañas más largas.Se caracterizan sobre todo por su flexibilidad cara al Dj, que podrá añadir elementos a su discreción.

Por supuesto se trata únicamente de un aperitivo, pues le siguen cinco módulos de muy buena calidad y diferentes autores como son *Miguel Aceytuno, José Beltrán, Jordi Cabau* y el mismo *Ricard Ibáñez*. La culminación es una campaña de éste último, titulada *Magice, Rerum Daemonii Est*, la cual necesitará varias sesiones y no pocos esfuerzos por parte de los Pj's, ya que están en juego tanto sus vidas, como sus almas, y quizás algo mucho más importante ... Al final de la campaña se incluye un apéndice, indispensable y de gran ayuda para los Djs que la arbitren.

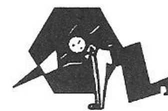
Haciendo un balance de todo *Rerum Demoni* y a título personal, creo que es totalmente positivo, y que no tiene nada deshechable. Quizás de vez en cuando nos recuerde más un libro de historia que no un juego de rol, pero pienso que es precisamente en esto donde radica la diferencia que existe entre *Aquelarre* y otros juegos de rol y el encanto que éste posee. Desde luego, esperamos que todo no acabe aquí, y que sigan saliendo más extensiones y suplementos ... Ah! se me olvidaba, y las esperadas tablas para el Dj. En definitiva, un buen complemento para un buen juego. Si te gustó *Lilith, Rerum Demoni* te entusiasmará. ●



KILLER®

Juego de rol en vivo





Los inventos del S.I.D.

Una nueva ayuda, o más bien tendría que decir una nueva pesadilla, para los esclarecedores por parte del nunca bien ponderado S.I.D. Como ya sabéis todos los jugadores de Paranoia, uno no puede fiarse lo más mínimo de los inventos que se le proporcionan teóricamente para hacer más llevadera la misión. Estoy seguro que detrás de estos artefactos no puede haber otra mente que la del profesor Bact-E-Rio.

por Marcos García Rodríguez

De todos es sabido lo difícil que está hoy en día llevar a cabo una misión mínimamente decente sin acabar frito por los enemigos o por el propio ordenador. Es por esta razón por la que os brindamos unas cuantas "ayudas" para vuestros PJs. Supongo que no hace falta insistir demasiado sobre la conveniencia de mantener ocultas, o al menos un poco oscuras, algunas de las posibilidades de estos descubrimientos.

Rayo paralizador

Es una escopeta normal unida a una batería que se debe llevar en la espalda. Si la batería es alcanzada por un disparo de pistoláser o similar, explotará de la forma más lamentable, produciendo una descarga en un radio de 10 metros. El daño hay que consultarlo en la tabla 11, excepto para el portador (tabla 20). Cuando funciona su daño es 0, pero el sujeto alcanzado no se puede mover ni hacer nada durante 1D6 turnos. Su alcance es de 10 metros. Efectos: crítico: produce una parálisis permanente en una parte del cuerpo a determinar por el máster; normal: lo antes citado; pifia: debido a pequeñas descargas, el PJ se ve afectado por un baile de San Vito. Todas sus acciones tendrán un modificador de -10 y además el arma se encasquilla y se estropea con las consiguientes multas y puntos de traición.

Fórmulas secretas

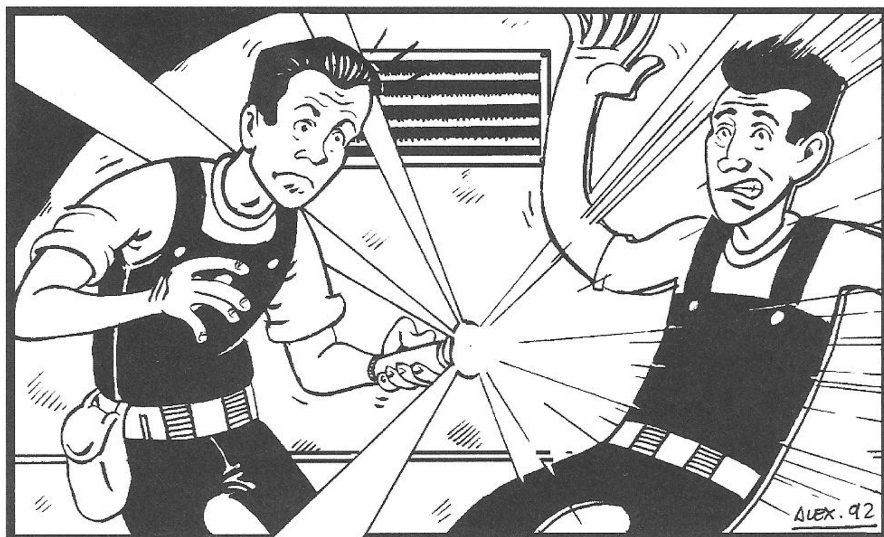
Estas son una serie de fórmulas "mágicas" que dan especiales facultades a aquellos que las ingieren. Tal vez hubiera sido mejor tener la boca cerrada.

A: Fórmula para aumentar su cinismo.

Hace efecto a los dos turnos de haberla tomado, aumentando en 6 las habilidades de cinismo durante una hora. Cuando el PJ deje de estar afectado por la fórmula, será el individuo más ingenuo del mundo, pudiendo ser engañado fácilmente y reconociendo abiertamente sus poderes mutantes y sociedad secreta. Esto ocurre durante el espacio de una hora.

B: Fórmula para aumentar agilidad.

El PJ tendrá un 5 más en todas las habilidades de agilidad, y durante un turno podrá hacer una acción 3 veces. Después caerá en un sueño de 1D6 turnos.



C: Pastillas para aumentar la fuerza.

Al igual que con la fórmula de agilidad, el PJ puede añadir un 5 en todas las posibilidades de fuerza, pero peor para él porque luego (1D10 turnos) caerá al suelo con los efectos del herido.

D: Fórmula de polimorfismo.

El PJ se transformará en lo primero que vean sus ojos, con el consiguiente peligro de equivocarse.

Linterna de dos dimensiones

Es una peculiar linterna con tres mandos: el primero para Alto y Ancho; el segundo para Largo y Ancho; y el tercero para Largo y Alto. Este aparato puede servir para pasar por puertas y ventanas cerradas, pero también el PJ de dos dimensiones puede ser arrastrado por el viento. Si se estropea el artefacto con una pifia el PJ se quedará en dos dimensiones (je, je, je).

Casco con rayo eléctrico.

De casco nada, es una boina. Esta elegante prenda de vestir dispone de una pequeña batería, ocultable entre las ropas del usuario, que produce un rayo fotovoltaico proyectado por el rabillo de la boina. El daño de este arma energética es de 12. Si por casualidad se coloca la boina al revés, el PJ recibirá la descarga eléctrica con tan mala fortuna que la armadura no servirá de nada. Si no muere por lo menos quedará calvo.

Lanzallamas en miniatura

Es un aparato alimentado con un carburante superconcentrado que sólo tiene un problema: nunca se sabe por dónde saldrá la llama. Para saberlo hay que tirar un D10: 1, 2 hacia atrás; 3, 4 hacia la izquierda; 5, 6 derecha; 7, 8 arriba; y 9, 10 hacia donde había apuntado. De todos modos si el PJ saca un crítico irá en la dirección correcta y si pifia le freirá. Es un arma de tipo energético, con un daño de 10, y un alcance de 10 metros. Para recargarlo son necesarios 10 turnos, y los disparos son a ráfagas. ●

Dumplie y Psicópata Vengador: dos novedades para Star Wars

Este artículo resulta un poco extraño, y no por su contenido, sino porque está escrito a cuatro manos. Al confeccionar este número nos encontramos con la particularidad de que teníamos dos colaboraciones para Star Wars que consideramos interesantes, pero que resultaban excesivamente breves. La solución no podía ser otra que unirlas en un mismo artículo. Para dejar las cosas claras sólo falta decir que el Dumplie pertenece a Alvaro Tato mientras que el Psicópata Vengador es obra de Daniel Mayoral Barea.

por Alvaro Tato y Daniel Mayoral Barea

El Dumplie, raza alienígena

Esta pacífica raza mora en el desierto de *Tatoonie*, en largos túneles bajo las ardientes arenas del desierto. Los *Dumplies* tienen aspecto de cienpiés gigante con brazos que se desplazan reptando. Son de un color verde mate y no suelen llevar ropa. Otra de sus características son los enormes ojos de mosca que les proporcionan una visión periférica. Estos seres son capaces de girar por completo su cabeza, como los búhos. Su voz es chillona y no suelen tratarse demasiado con los humanos, tal vez por su fama de carroñeros (e incluso antropófagos), fama totalmente falsa ya que son vegetarianos y pacíficos. En realidad todas estas historias son atribuibles a los *Dewbacks*, criaturas que los imperiales entrenan como bestias de carga y ataque. Pueden usar como armas las garras en que terminan sus brazos. Los *Dumplies* tienen un sistema político independiente por comunas, que a su vez se relacionan entre sí. Una comuna corriente está formada por entre 40 y 50 individuos.



Características:

Destreza	2D+2
Percepción	3D
Conocimientos	4D
Fortaleza	2D+2
Mecánica	3D
Técnica	2D+2

El Psicópata Vengador, nuevo personaje

Desde pequeño has odiado a todo lo relacionado con el Imperio. Ellos mataron a tus padres y hermanos, lo cual supuso un tremendo trauma para ti, y nunca se te olvidarán los recuerdos de los imperiales violando a tu madre y quemando vivo a tu padre. Desde aquel momento tu vida no ha sido normal, sufres alucinaciones y constantes ataques de furia. Sólo hay un objetivo en tu vida, aniquilar a cualquier soldado de asalto que se atreva a respirar en tu radio de acción. Para eso has estado entrenándote desde pequeño en el manejo de las armas, mejorando tu percepción e incrementando enormemente tu fortaleza. Ahora estás preparado para tu objetivo, y la mejor forma de cumplirlo es alistándote en la Rebelión.

Personalidad: Como el nombre del personaje indica, tú no eres normal. Eres un psicópata y te alteras enormemente si no matas soldados del Imperio. Si no has matado por lo menos a uno al cabo del día, tu agresividad y tus ganas de matar son tales que te volverás excesivamente violento con cualquier bicho o persona que se encuentre cerca de ti, incluyendo a tus propios compañeros. Lo único que te puede calmar el ansia asesina es liquidar imperiales o tomar una droga llamada "calmanfetas" que logra relajarte durante unas 5 horas. Durante ese tiempo serás consciente de lo que haces pero tus atributos y habilidades se reducen en 2D mientras el efecto de la droga continúe en tu cuerpo.

Una cita: "Sin destripar cerdos imperiales, la vida no tiene sentido".

Conexión con otros personajes: En general te puede conocer cualquier personaje rebelde, aunque es más probable que exista relación con algún Cazarecompensas que te haya contratado para que le ayudes en alguna misión de asesinato de imperiales.

Características:

Destreza	4D
Percepción	4D
Conocimientos	2D
Fortaleza	4D
Mecánica	2D
Técnica	2D

Material:
2 cuchillos
1 granada
Pistola blaster de bolsillo
Rifle blaster
10 dosis de "calmanfetas"
1.000 créditos estándar

STORMBRINGER

La torre

La Torre de los Cuatro Hechiceros es un escenario para Stormbringer. Una vez más se demuestra lo peligroso que puede resultar el juego de las invocaciones para quien es demasiado ambicioso ... o bien no controla demasiado el asunto. Módulo aconsejado para un grupo de nos más de cuatro aventureros, para evitar problemas físicos de espacio y que la gente mientras espera te vacie la nevera.

por Juan Lillo Simón

Querido Director de Juego, la base del presente escenario se encuentra en la innovación de un mapa móvil y en la correcta combinación de los poderes entre la Ley y el Caos. Al contrario que mi anterior módulo, la introducción apenas si tiene importancia. La Torre de los Cuatro Hechiceros, puede ser encajada en cualquier lugar de los Reinos Jóvenes, y los motivos que empujen a los PJs a investigar las ruinas pueden ser los más adecuados para tu campaña. Un mapa antiguo,el deseo loco de tesoros, una venganza o una promesa, son buenas excusas para justificar el auténtico motivo de el presente escenario: aventura.

En el caso de que desees jugar el módulo "De un Solo Tiro", se incluye a continuación una breve introducción que bien puede servir de antecedente para generar la tuya.

Antecedentes

Hace muchos años las fuerzas del floreciente Imperio Melnibonés combatieron a los Señores de los Dharzi en un país que fue fértil y rico. Tras la devastadora Guerra, los adoradores de los Señores de las Bestias fueron eliminados y su tierra se convirtió en un árido desierto. Ahora, del verdor del oasis sólo quedan las Tierras del Silencio.

La conquista de las Tierras del Silencio no fue fácil, la guerra convirtió el lugar en una zona inclemente e inhabitable. Durante años fueron desatadas fuerzas sobrenaturales de poder casi incontrolable para ayudar a los distintos ejércitos. Los seres que controlaban el poder eran los antiguos Hechiceros, capaces de realizar hazañas místicas hoy ya olvidadas.

Algunos de los Hechiceros Melniboneses que fueron destacados para eliminar a los Señores de los Dharzi encontraron su final lejos de su patria y de un modo bastante desagradable. Este es el origen de la Torre de los Cuatro Hechiceros.

Capaces de invocar y dominar las más abominables fuerzas del Caos, los Cuatro Hechiceros convivían en una gran torre, invocando demonios que ayudaban a las tropas melnibonesas en la batalla. Un día la Torre se cubrió de una extraña niebla mística y nunca más se supo de los hechiceros. Jamás nadie osó perturbar su descanso o profanar la torre en la cual desaparecieron. El lugar permanece intacto con el paso de los años, observando como su entorno se degrada y las dunas se comen las ruinas de milenarias ciudades.

La leyenda dice que un mal de proporciones inimaginables devoró a los hechiceros, y que su presencia puede ser sentida desde kilómetros de distancia. Por descontado que la leyenda habla también de fabulosos tesoros.

A Auron Silvio esto le importa poco. Hace años que recorre las Tierras del Silencio montado en su brillante "Burra". Su espada Lumia, ha atravesado la garganta de mil demonios y hechiceros, el caos se aparta a su veloz paso. El es un Campeón de la Ley y conoce bien su trabajo, no necesita motivos ni leyendas para justificarlo.

El destino

Ya tenemos a los PJs caminando por el desierto, una seca e interminable llanura sólo alterada por el relieve de las dunas. La expedición ya fue preparada desde Aflitain, ya se derrotó al Dragón Marino al cruzar los Dientes de la Serpiente, hace tres días que siguen la senda de Umphatkar, aquella que conduce a las ruinas de la Torre de los Cuatro Hechiceros.

Desde que emprendieron el camino,los PJs han tenido el ánimo decaído. Un extraño sentimiento de temor se mezclaba con el espíritu de la aventura y el saqueo, convirtiéndose en una molesta ansiedad, azuzada por las tormentas de arena.

Por fín hoy amanece un día claro, y allí en lo alto de la colina, ya se divisan las ruinas de la ciudad de Umphatkar, en el centro de la devastación se alza la oscura e e imponente torre, apenas visible oculta entre las brumas y a medio día de camino. En dirección contraria, siguiendo el camino hasta la costa, allí donde espera el barco de los PJs, algo se acerca a gran velocidad. Algo brillante y metálico que recorre las dunas majestuosamente.

Ya tenemos a los PJs entre la espada y la pared: ¡Que comience la aventura!.

Un primer encuentro

Dos o tres horas antes de llegar a las ruinas de la ciudad, los PJs tendrán un encuentro con Auron Silvio. El es el que los persigue desde temprano en la mañana, recorriendo el camino que dejan atrás los aventureros. Re-



cortado sobre el horizonte Auron llega montado en su Harley Davidson "Fat Boy 1300" (¿puedes imaginar una Virtud de Viaje mejor que cuatrocientos kilos de acero cromado de Milwaukee?). La motocicleta se desliza en silencio sobre las dunas, el pelo rubio de Auron se agita con el aire, sobre la plata de su armadura de placas, lleva un gran espadón de doble puño en su espalda.

Auron sobrepasará a los PJs en su camino hacia Umphatkar. Al llegar a la altura de la compañía de aventureros detendrá su Harley con un impresionante derrape, bajará majestuosamente del sillín de piel de leopardo y se dirigirá altivo a los PJs: *"Mi nombre es Auron Silvio* -les dirá- *soy un poderoso campeón de la ley. Me dirijo a la Torre de los Cuatro Hechiceros a eliminar el mal que en ella habita. No se quienes sois ni me interesa, pero si tenéis dos dedos de frente no os interpondreís en mi tarea"*. Tan ancho como largo se subirá a la "Burra" y partirá hacia las ruinas a una velocidad muy superior a la que los PJs se pueden permitir.

Auron no consentirá réplica por parte de los PJs, no los atacará bajo ningún concepto, partirá hacia la torre y comenzará su trabajo dos horas antes de que los PJs llegen a Umphatkar. De hecho, y como se comprobará, Auron trabaja con eficiencia, pero a todo cerdo le llega algún día su San Martín...

Torre

La Torre de los Cuatro Hechiceros se encuentra en el centro de la antigua ciudad de Umphatkar. De la ciudad no quedan más que las plantas de algunos edificios, columnas derruidas y muros solitarios de piedra granítica azotados por las tormentas de arena. Las dunas cubren la mayor parte de las ruinas, es dificil imaginar lo que debió de ser la ciudad en base a lo que queda. Pero la Torre aún se alza intacta, doscientos metros a su alrededor se encuentran libres de arena, una niebla gris y misteriosa la rodea, y a pesar del sol del desierto, a su alrededor hace un desagradable frío húmedo. La torre es negra, más de veinticinco metros de altura y ni una sola ventana. Sólo hay una entrada a la Torre, una puerta doble de bronce, con runas y grabados místicos. La puerta se encuentra entreabierta, cerca está apalancada la "Burra".

A pesar del siniestro aspecto de la Torre, nada evidencia el auténtico horror que oculta. La Torre se encuentra suspendida en el espaciotiempo, habita congelada en un lugar extradimensional. Las invocaciones de los cuatro hechiceros rompieron hace ya mil años el equilibrio de la realidad en el interior de la Torre. El Millón de Esferas se encuentra peligrosamente cerca de este lugar. El tercer piso de la torre se encuentra especialmente afectado por esta circunstancia, como resultado sus habitaciones se mueven sin motivo aparente, y tras sus puertas los PJs pueden encontrar un Infierno o un Plano Elemental. Y en el corazón de la Torre,en el lugar de invocación,habita BaepKerd, una entidad maligna de tremendo poder, sometida por error. Ella fue la responsable de la eliminación de los Cuatro Hechiceros, a los cuales calcinó.

Primer piso

El primer piso es relativamente normal, en él no ocurren extraños procesos mágicos, de todos modos no deja de ser parte de una misteriosa y maligna ruina. El sentimiento de congoja y de miedo que continuamente genera BaepKerd ya se nota aquí.

1. Entrada

La puerta doble de bronce es realmente impresionante, tiene símbolos cabalísticos inscritos en su superficie. Ha sido forzada por Auron bajo sacrificio de puntos de Elan, pues se encontraba cerrada y custodiada por un poderoso demonio guardián que habitaba en su interior. Ahora la puerta se encuentra entreabierta, y desde su marco se divisa el interior de un oscuro pasillo constituido de granito y marmol.

En el interior de la torre hace frío. Es necesario que los PJs tengan algún medio de iluminación para ver dentro de la oscura torre. Los pasillos son anchos y el techo abovedado tiene una altura de cuatro metros. Las puertas a derecha e izquierda son de ébano, totalmente lisas, pomo de plata.

2. Salida secreta

Al fondo del pasillo se encuentran unas escaleras que descienden a un pequeño sótano continuación de la galería de entrada. Las escaleras descienden en picado aproximadamente unos seis metros y terminan ante una pared sin aparente salida.

Hace tres horas, despúes de que Auron abriera la puerta, penetró en la torre una Serpiente Constrictor Gigante (ps117). Ahora esta serpiente se encuentra emboscada al final de las escaleras, está hambrienta y atacará al primer PJ que descienda hasta los últimos peldaños.

Si se investiga la pared del fondo de las escaleras y se supera un tiro de Buscar a la mitad de su valor, se puede descubrir una puerta secreta. Si se acciona el mecanismo,la pared se desliza hacia arriba, dejando ver un pasadizo por el cual una persona puede deslizarse a cuatro patas. Tras veinticinco metros el pasillo desemboca en el exterior de la torre, entre las ruinas

3. Descansillo

La habitación debió de estar habilitada como un descansillo hace ya mil años. A pesar del paso del tiempo los muebles aún permanecen en buen estado. Una gran alfombra roja con un sol en su centro, tres sillones tapizados de raso rojo, una mesilla de roble con un cajoncito que contiene pergaminos en blanco y un tintero cuyo contenido se ha evaporado. Las paredes se ocultan tras dos tapices gigantescos pero medio podridos.

4. Escalera de ascenso

Esta habitación está totalmente vacía. Nada adorna sus desnudas paredes ni su suelo de mármol negro.

Al fondo de la habitación hay unas escaleras de caracol que ascienden. Las escaleras son metálicas y tienen una barandilla de plata en forma de serpiente que se enrosca sobre si misma. Las escaleras desaparecen por una ancha trampilla en el techo.

5. Despensa

Esta habitación debió de ser una despensa. En ella se acumulan una gran cantidad de cajas y barriles así como de sacos. El vino y la cerveza hace mucho que se evaporaron, la carne en conserva y la verdura se ha podrido en sus cajas hasta convertirse en un amasijo de hongos informe, el grano de los sacos reventados es casi polvo.

Parece que hay una excepción a la devastación del tiempo. Un gran barril de madera de sándalo ha resistido entero, su contenido aún se encuentra en buen estado. Vino aromatizado de la lejana Isla de las Ciudades Púrpura. (El vino y el barril están encantados, de ahí su resistencia, pero el tiempo ha degenerado la magia de conservación, ahora el vino es venenoso. El que lo pruebe: CONx3 o sufrirá 1d6PV de daño y agudos dolores de estómago que durarán 1d6 horas, penalizando las acciones del PJ con un -10% a todo).

6. Cocinas

En esta habitación se encuentran las cocinas. Tres grandes fogones de obra y un horno de leña se encuentran adosados en la pared este. Hay una gran mesa de madera en la cual se acumulan cubiertos vasos y platos metálicos muy oxidados. Estanterías y ganchos en las paredes contienen ollas, sartenes y diversos utensilios de cocina. Ristras de ajos secos y restos de cebolla adornan las paredes. Cuatro sillas y un taburete completan el mobiliario.

La cubertería de la mesa es de plata, pero está tan enegrecida que sólo un atento exámen puede descubrirlo. Su valor aproximado es 1000GB.

7. Barracones de criados

Esta habitación contuvo literas para los criados, hoy las cuatro literas són sólo astillas y restos de paja entre los que se pueden encontrar lo que queda de unas mantas y sábanas de burda calidad.

Buscando entre los restos de la habitación se puede encontrar una muñeca de trapo, una bolsa con 30PB, un par de botas de cuero muy gastadas y las hebillas de tres cinturones.

8. Modesta sala de estar

Este era un saloncito reservado para los criados. Por todo mobiliario hay una gran mesa de madera y cinco sillas austeras. Sobre la mesa se encuentran los restos de una baraja de cartas así como unos vasos y platos de arcilla y cubiertos de madera. Hay dos estanterías vacías. En una esquina se acumula un buen montón de leña, aunque no parece haber ninguna chimenea, a su lado hay un cubo metálico y dos escobas.

Segundo piso

9. Capilla

Esta habitación es una capilla dedicada a Mabelrode y a Xiombarg.

En la habitación desemboca la escalera de caracol que asciende desde la estancia número cuatro. La única puerta de salida es de hierro, en su hoja está representada la estrella de ocho puntas. La puerta ha sido cerrada desde dentro por Auron, ha pasado un pestillo interior desde el pasillo esteoeste. Para abrir la puerta habrá que forzarla con un tiro de FUEx3 o bien con un tiro de Montar/Desmontar Trampas.

La capilla es un lugar siniestro. Aunque no hay ni un solo mueble en toda la estancia, en la esquina sur hay un altar dedicado a los Reyes de las Espadas del Caos. El altar es de mármol negro. Tras el altar hay una hornacina en cuyo interior se encuentra una gran espada de plata de aproximadamente dos metros de altura. Está clavada en el suelo y no se puede arrancar.

En el suelo de la capilla se encuentran tiradas cinco espadas cortas. Dichas espadas eran las guardianas del templo, cada una contenía en su interior un demonio de animación y vuelo que les permitía atacar por si solas, sin necesidad de que nadie las manejara. Auron a su paso por el lugar se ha encargado de eliminar el peligro. (A opción del DJ alguna espada puede estar todavía animada, con un demonio en su interior haciéndose la zarigüella).

10. Dormitorio de Aanark

Este es el dormitorio de uno de los Cuatro Hechiceros. Su nombre: Aanark, está inscrito en una placa de bronce en la puerta de entrada. La puerta de ébano está cerrada con llave, para abrirla será necesario un tiro por Forzar Cerraduras.

En el interior de la estancia hay una gran cama con dosel, el colchón y las telas hace tiempo que se pudrieron. Hay también un cómodo sillón tapizado de seda negra, una mesilla de noche, un armario ropero y un neceser. En un cajón de la mesilla de noche se encuentran un montón de pergaminos podridos. En el armario ropero apenas si se pueden distinguir un montón de harapos desechos por el tiempo, bajo las telas podridas se puede encontrar dos pares de botas y un cofrecillo de hierro. Del neceser sólo destacar un gran espejo y unos frascos de perfume ya evaporado.

El cofrecillo del armario está cerrado con llave y la cerradura contiene una trampa (Aguja con veneno ya evaporado 1d3 PV). En su interior hay 100PP y 65PO, así como un Topacio de cuatro Quilates. También hay un pergamino en el cual hay ins-



crito un triángulo, en la base hay una anotación en Bajo Melnibonés: *"Si encierras un demonio en un triángulo de sus proporciones y valor, lo más probable sea su destrucción total y parcial de su entorno"*.

11. Dormitorio de Eshav

En la puerta de entrada una placa de bronce refleja el nombre del dueño de la habitación. Eshav era uno de los Cuatro. La puerta de entrada tiene pomo y cerradura, pero está abierta.

El interior es similar a la habitación 11: Una cama con dosel, un gran sillón, un taburete, un armario ropero y un neceser en el cual hay una jarra y una bacinilla de plata (5PO).

La única cosa a resaltar en la habitación es una gran chimenea en la pared norte. De hecho, el hogar no tiene salida al exterior, con lo que la gran pila de leña situada a su diestra no parece tener sentido. Todavía hay cenizas esparcidas por todo el suelo de la habitación. La chimenea es mágica, si alguien introduce parte de su cuerpo en el hogar para investigar, recibirá el ataque inmediato de una salamandra que se encuentra hibernando entre las cenizas. Dicha salamandra hoy muy débil era la encargada de prender la leña y eliminar el humo, despues de mil años considera la chimenea como su hogar.

13. Descansillo de ascenso

La puerta de esta habitación es de bronce, en su superficie tiene grabada la estrella de ocho puntas. La hoja ha sido forzada y cuelga desencajada de su gozne inferior.

El interior de la habitación se encuentra vacío, aunque hay restos de azufre y pólvora en el suelo y las paredes. Son los restos del demonio guardián que hace una hora escasa intentó parar los pies de Auron.

Sólo destacar la presencia de unas escaleras de caracol ascendentes similares a las que ascendían desde el primer piso al segundo. Las escaleras desaparecen por una ancha trampilla en el techo la cual está cubierta de una espesa y siniestra niebla roja que no se mueve de su posición. La niebla es consecuencia de la distorsión planar que mantienen los dos pisos inferiores con el superior.

13. Dormitorio de Wilkoj

La placa de bronce con el nombre del habitante de esta habitación ha sido arrancada. La puerta está cerrada con llave.

Wilkoj fue el primero de los Cuatro Hechiceros que cayó bajo el poder de BaepKerd. Dos semanas antes de que sus tres hermanos decidieran continuar sus investigaciones e invocaran el horror que ahora habita la torre, Wilkoj apareció incinerado en el laboratorio, su muerte fue un misterio. Wilkoj había nacido para perder.

En el interior de esta estancia no hay absolutamente nada, los muebles y enseres personales de Wilkoj fueron desalojados de aquí tras su muerte.

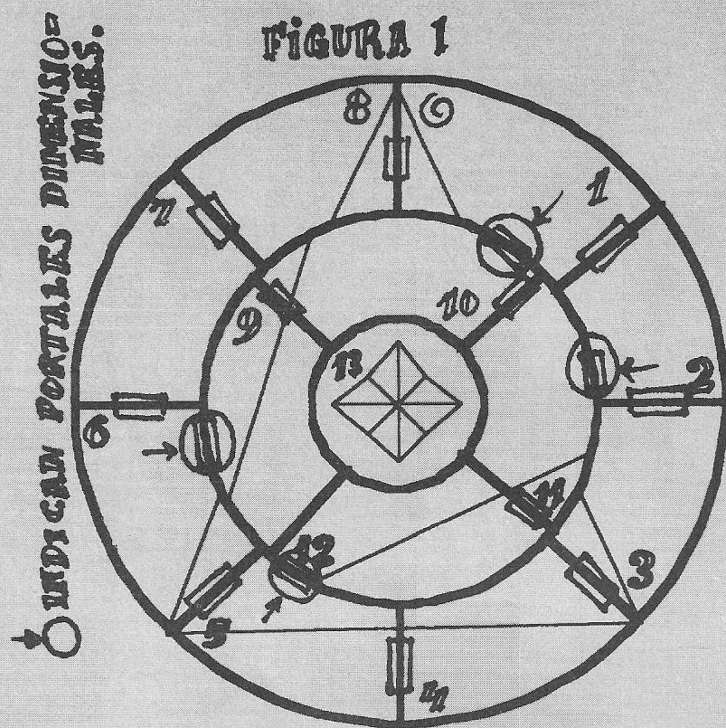
14. Dormitorio de LeBrilleux

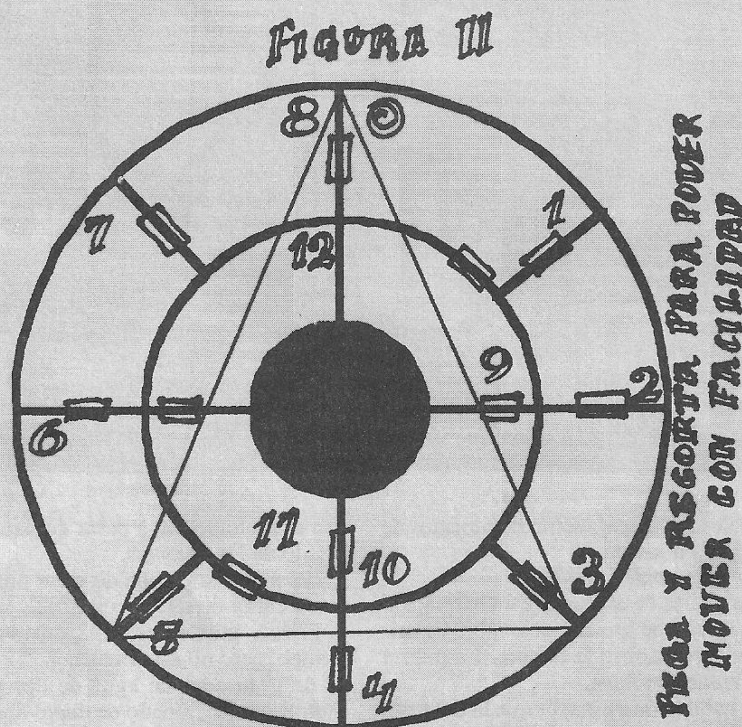
En la puerta de ébano de esta habitación hay una placa de oro con el nombre LeBrilleux inscrito sobre la misma. La puerta está cerrada con llave.

Esta habitación es mayor que la del resto de los Hechiceros, pues LeBrilleux era el mayor de los cuatro hermanos y el Hechicero más experimentado. En la estancia aún se puede adivinar el lujo del cual se rodeaba el Melnibonés, a pesar del lamentable estado de los muebles.

Del mobiliario cabe destacar una gigantesca cama metálica con dosel, las telas, cojines y mantas se han podrido con el tiempo, pero no así el colchón. El colchón es un gran odre de agua de dos por tres metros confeccionado de cuero muy flexible y resistente, su interior está lleno de agua y en él habitan dos ondinas encargadas de dar masajes al Hechicero.

Dos grandes sillones tapizados de seda





negra, un taburete, gran cantidad de lo que debieron ser cojines, una mesilla de noche, un gran espejo de cuerpo entero, dos armarios roperos y un neceser con jarra y bacinillas de porcelana, completan el mobiliario. Todo se encuentra en lamentable estado y a punto de convertirse en polvo.

En la pared sur de la estancia hay una hornacina que contiene en su interior una estrella de ocho puntas así como la talla en plata de una llama de la cual surge una espada de punta. La hornacina es una pequeña capilla dedicada a Arioch. Cualquier PJ que toque la talla de plata tirará PODx4 o sufrirá una descarga eléctrica de 1d4PV. Los sacerdotes del Caos no sufrirán ninguna descarga.

El objeto más interesante de la estancia se encuentra en el cajón de la mesilla de noche. Junto a un montón de pergaminos podridos, un tintero vacío y dos plumas de escritura hay una caja metálica del tamaño aproximado de un pequeño libro. La caja no contiene cerradura, pero si algún PJ la toca despertará a su demonio guardián. Habrá una pequeña explosión y aparecerá frente a los PJs un demonio de Tipo A (ver apéndices) que atacará sin compasión.

En el interior de la caja se encuentra el diario de LeBrilleux. El libro está escrito en bajo melnibonés y sus páginas están a punto de convertirse en polvo, cada página que un PJ desee leer habrá de tirar por DESx5 o la página se desintegrará en sus manos.

LeBrilleaux no escribía en su diario más que anécdotas de la vida "real", nunca hacía referencia en él a procesos mágicos o investigaciones místicas, con lo que el contenido del diario es más bien de poco interés. Predominan las descripciones de batallas a las cuales asistían los Hechiceros durante la guerra, escenas de la vida rutinaria de lo que fue la ciudad de Umphatkar y anotaciones sobre el servicio y la economía de la torre.

La última página es la más interesante, se refiere a la muerte de Wilkoj, comenta como apareció calcinado en el laboratorio, y hay una referencia a la posibilidad de que su muerte fuera el resultado de una invocación fallida, concluye con la intención de proseguir el peligroso experimento.

La muerte de Wilkoj afectó a LeBrilleux, era su hermano pequeño y con él realizó sus estupideces de juventud, su desaparición restaba poder y capacidad a la institución de los Cuatro Hechiceros.

¡Esto se mueve!

Sin duda la parte más interesante de este módulo es la que se refiere al piso superior de la torre. Debido a los continuos experimentos y procesos de invocación y so-



metimiento que los Cuatro Hechiceros realizaban aquí, el contacto con la realidad se ha perdido en este lugar. El tiempo y el espaçio carecen de sentido, y las distintas habitaciones flotan entre los planos de existencia. El tiempo se encuentra congelado y nada aparenta tener mil años como en las plantas inferiores. El espacio está distorsionado y por eso las distintas salas cambian de posición en el mapa por si solas. Por la misma causa conceptos como hambre o sueño son irrelevantes en este lugar.

A efectos de juego hay que contemplar el mapa como una "matruska". El piso consiste en tres círculos concéntricos que diferencian las distintas etapas que los PJs habrán de recorrer antes de llegar al mismo centro. Cada anillo de habitaciones es independiente de los que le rodean y giran como las partes de un cojinete conectando y desconectando puertas en su movimiento. Las puertas que pueden quedar separadas por los planos de existencia en el transcurso del juego son las que están representadas con trazo grueso en el mapa, es decir la que va de la habitación uno a la nueve, la que va de la cinco a la once y la que conduce de la doce a la trece.

Los distintos anillos giran al azar a lo largo del juego. Cada turno (diez minutos de juego), el DJ tirará un dado de seis. Si el resultado es un uno o un dos, el anillo central se mueve. Si el resultado es un seis, la habitación central (nº13) se mueve. Si el resultado es tres, cuatro o cinco, todo permanece como en el turno anterior.

En el caso de que el anillo central se desplace (1 o 2 en d6) el DJ lanzará otro dado de seis. Si el resultado es par, el anillo central girará hacia la derecha. Si el resultado es impar el anillo girará hacia la izquierda. El anillo girará tantos octavos de circunferencia como indique la puntuación del segundo dado de seis. Ejemplo: Una vez obtenido un 1 o 2 al comienzo de un turno, el DJ tira un dado y obtiene un tres, el anillo central girará hacia la izquierda tres octavos de circunferencia con lo que la habitación 12 coincidirá con la 4 y la 5 dejando las dos puertas de acceso a este anillo desde el exterior conectadas con los planos de existencia. (Ver figura I).

En el caso de obtener un seis en el primer dado, la habitación central se mueve. La habitación nº13 es por su número y posición la más inestable, cuando se mueve no lo hace dentro de este plano de existencia, si no que influenciada por BaepKerd viaja en el millón de esferas. Durante todo el turno en el que apareció un seis en el primer dado, la habitación central no existe, en su lugar hay que realizar una tirada en la Tabla de Planos Alternativos,si los PJs abren la puerta. (Ver figura II).

Como ya hemos comentado, al cambiar la distribución de las habitaciones de la tercera planta, es muy posible que las tres puertas que permiten el acceso a los anillos interiores queden desconectadas (ver figura I). En tal caso las puertas se convierten en portales dimensionales. Cada vez que un PJ abra una de las puertas que no coincida con su media naranja en el anillo contiguo no se encontrará con una pared, si no con otra dimensión. (En el caso representado en la figura I, esto ocurrirá si algún PJ abre la puerta sur de la habitación 1 o la norte de la 5 y viceversa. En el caso II si algún PJ abre la puerta que conduce de la habitación 12 a la 13.

Si una interconexión planar llegará a ocurrir,para saber que realidad aparece tras la puerta abierta el DJ tirará un dado de diez y consultará la Tabla de Planos Alternativos. Aunque una dimensión distinta de la "real" aparece tras la puerta, el umbral que conduce a la misma es infranqueable para los personajes, de este modo se evita que terribles seres ataquen a los aventureros o que estos se introduzcan accidentalmente en otra dimensión de modo que el juego perdería su coherencia y su sentido. En la partida contemplar otra dimensión no debe ser más relevante que contemplar un cuadro que rebaja peligrosamente tu salud mental. (Si se pasa el tiro de SM: menos 1d4SM, si se falla: menos 1d6+1SM).

Antes de que BaepKerd fuera invocado,la torre era un lugar seguro protegido por un gigantesco triángulo de oro tallado en su suelo que evitaba la presencia de demonios indeseables, pero cuando el piso comenzó a moverse la seguridad se perdió.

El tercer piso comenzó a moverse inmediatamente después de la muerte de Wilkoj, como resultado de la invocación parcial de BaepKerd por el hechicero. Los tres hechiceros restantes no fueron capaces de detener el proceso de desligamiento de la realidad, pero encontraron un método para controlar el movimiento de las habitaciones. Construyeron una maqueta de oro del tercer piso e introdujeron en su interior sortilegios de control y sometimiento. Dicha maqueta todavía existe, y es el único

Tabla de planos alternativos

1. Plano elemental del fuego: Al abrir la puerta aparece un Infierno, llamas surgen peligrosamente hacia los PJs desde un abismo insondable de calor y luz de tonos indescriptibles. Llamas cósmicas y soles explotando crean formas sin sentido mientras el crepitar del aire forma melodías dementes. El DJ tira un dado de diez, si el resultado es un uno, 1d6 salamandras son despedidas a la realidad y atacan al grupo de aventureros.
2. Plano elemental del agua: La puerta se abre a un océano perpendicular, la visión es deformada por prismas líquidos de tonos azulados y de profundo verdor. Es como contemplar un pozo sin fondo donde corrientes de agua arrastran seres intangibles en un amortiguado equilibrio sónico. El DJ tira un dado de diez, si el resultado es un uno, 1d6 ondinas atacan a los PJS.
3. Plano elemental del aire: Corrientes de aire multicolores forman seres parecidos a tornados que aullan cánticos arrastrados por vientos elementales provenientes de las profundas simas de la demencia. 1d10 si sale un uno, 1d6 silfos surgirán del portal para confundir a los PJs mientras intentan arrebatarles algún objeto, para robarlo y llevárselo a su plano.
4. Plano elemental de la tierra: Todo es compacto y oscuro de una fuerza ilimitada sólo arrastrada por corrientes sísmicas producidas por bloques minerales y átomos sollozantes que se vuelcan contra el marco de la realidad. 1d10, si sale 1, 1d6 gnomos atacan a los PJs.
5. Planeta Tierra 1991: Hay poco que describir de nuestra aburrida realidad: Coches y rascacielos, aviones surcando las nubes y la actividad de una gran ciudad con su alumbrado eléctrico puede ser un shock mental para los aventureros.
6. El espacio infinito: Planetas y estrellas sumidos en su danza intemporal que la ínfima mente del hombre no puede comprender. La materia es energía y la energía materia. El hombre enfrentado al misterio universal.
7. Bola de Drac: Nuestro amigo Goku le está zumbando al Satanás Cor Petit. O si prefieres que los PJs se enfrenten a Popeye o al Pato Lucas, no hay problema, la imagen será lo suficientemente terrible como para volverse loco.
8. El plano de los muertos: Una vasta llanura cubierta de los espíritus que no han podido alcanzar el descanso eterno tras la muerte. Sollozos y lamentos se juntan a la niebla que flota entre las almas caídas. El DJ tira 1d6, si sale un 1, tres zombies se escapan del plano para atacar a los PJs. (La descripción de un Zombie aparece en el Líder nº22 ps:57).
9. Plano de los sueños: Las más extrañas fantasías que los PJs oculten en su mente se revelarán realidades más allá de la puerta que conduce a las extensas y acolchadas llanuras del plano de los sueños. Todo es inconsistente y confuso. El DJ tira 1d6, si sale un uno, 1d6 Plathgupots surgen de la puerta para atacar a los PJS.
10. Inventa el tuyo propio.



método que los PJs poseen para salir del tercer nivel y para eliminar a BaepKerd, reconstruyendo el triángulo de conjuración.

Sólo queda destacar una última propiedad del tercer piso antes de comenzar la descripción pormenorizada de sus habitaciones. Debido a que BaepKerd habita en este nivel, y en parte gracias a la inconsistencia de la realidad en este piso, todo PJ habrá de tirar un PODx5 cada hora de tiempo de juego o sufrirá miedo y congoja. Esta intranquilidad se traduce en términos de juego como un -10% aplicable a todas las habilidades.

Tercer piso: salas y habitaciones

1. Anillo exterior. Descansillo

Tras ascender las escaleras de caracol y traspasar la neblina mística roja los PJs habrán de tirar su primer POD*5, para ver su capacidad de resistir el miedo.

En cuanto los PJs entren en la habitación hay que realizar el primer tiro de 1d6 para ver si la planta del mapa comienza a girar.

La habitación está vacía, el suelo es de mármol, las paredes de granito y el techo abovedado. Hay tres puertas para salir de la habitación. Las dos que conducen a este mismo anillo exterior (derecha e izquierda), son de madera, gruesas y con pomo de bronce. La puerta que conduce al anillo intermedio (puerta sur) es metálica, de hierro y tiene en su superficie un grabado con la estrella de ocho puntas. Todas están cerradas, pero basta girar el pomo para abrirlas.

Recorriendo el suelo de la estancia desde la esquina noroeste hasta el centro de la pared sur hay una línea de oro fundido. Un canalillo ha sido tallado en el marmol y luego se ha vertido oro en su interior. Esta línea forma parte del un triángulo de oro que hay inscrito en el suelo del tercer nivel. El triángulo tiene distintas partes en distintas habitaciones, y según el movimiento de las mismas puede estar formado (como en el mapa principal), o bien separado (figura I). El triángulo es un artefacto creado por los Hechiceros para protegerse contra los demonios, su utilidad y funcionamiento está descrito en un libro de la biblioteca. El triángulo es la clave para librarse del demonio BaepKerd.

2. Sala de estar

Esta habitación es un saloncito de lectura y descanso. Tiene dos puertas de salida de madera oscura similares a las del resto de este anillo exterior.

Los muebles y los objetos de esta habitación se encuentran en perfecto estado, como nuevos. El tiempo no pasa en este nivel y todo se encuentra libre de polvo y suciedad.

El suelo está cubierto por una gran alformbra melnibonesa, de colores verdinegros. Hay tres grandes sillones tapizados, un sofá, dos mesillas de lectura con candelabros de bronce sobre las mismas, una chimenea sin salida al exterior, dos tapices que representan el nacimiento de Imrryr y tres estanterías que sostienen diversos objetos de cerámica sin valor.



En la pared norte hay un armario de madera cerrado con llave. En su interior hay cinco libros de lectura escritos en Alto Melnibonés con la historia ilustrada del nacimiento del Imperio Melnibonés y sus grandes conquistas.

3. Sala de exposiciones

En esta sala los Hechiceros acumulaban objetos de arte y curiosidades saqueadas durante la guerra y los combates contra los señores Dharzi. Hay estatuas de bronce y mármol de caballeros y hechiceros así como tallas de ébano de perros cazadores de los Dharzi necesarias para su invocación. Cuadros de extraños colores y formas se alinean en las paredes de la estancia representando imágenes de un mundo ya olvidado. Hay también un carro de hierro, una bañera de bronce y una gran maqueta de un paisaje montañoso. El objeto más curioso es un astrolabio de plata de tamaño desmesurado. El objeto más valioso un gran jarrón de porcelana.

En esta estancia hay un Oonai que ha adquirido la forma de una silla. Si algún PJ se acerca demasiado a la misma o se sienta, el Oonai se manifestará abruptamente tomando distintas formas animales. (Para consultar las propiedades de un Oonai, ver el manual Ps120). El Oonai atacará a los PJs sin tregua.

4. Sala de música

Los Cuatro Hechiceros cultivaban en esta estancia su espíritu musical. La pared que da al exterior de la torre es un escenario cubierto con un telón de seda roja. El único mobiliario de la estancia son cuatro sillones cómodos tapizados y dos taburetes. Del techo cuelga una gran lámpara de cristal con velas encendidas que jamás se consumen e iluminan la estancia.

Colgados de ganchos y perchas en las paredes hay una gran cantidad de instrumentos musicales: Arpas, trompetas, laudes, cimborrios varios y cuernos de caza, violines, tubas, flautas y tamboriles.

Llama la atención una pequeña flauta dulce de plata con perlas incrustadas. Esta flauta es mágica contiene en su interior un pequeño demonio (POD13), capaz de imbuir al oyente de la melodía con la irresistible necesidad de bailar. El ataque tiene una potencia de 4d6 y ha de compararse con el POD del que escucha excluido el músico que la toque. Para poder tocar esta flauta hay que tener al menos un 30% en la habilidad de "Tocar Flauta".

5. Descansillo

Esta habitación es idéntica a la habitación número 1 de este mismo nivel. La única diferencia es que en ella no hay escaleras de descenso ni de ascenso.

6. Jardín

En esta sala los cuatro hechiceros tenían un jardín interior. La sala es muy pequeña para contener más que unas cuantas macetas y tiestos, pero las plantas que en ellos crecen son frondosas y sobre todo exóticas. La estancia está iluminada mágicamente y en ella la temperatura es constante.

En algunos de los tiestos hay pequeños árboles que apenas si alcanzan los dos metros de altura pero que dan jugosos frutos: Mandarinas, plátanos y manzanas enanas. Por otro lado hay extensas plantaciones de setos y de helechos de muy diversos colores y formas.

Pero las macetas más importantes son las relativas a plantas medicinales. Plantas curativas, alucinógenas, incienso y especies de extrañas propiedades místicas, venenos de inesperados efectos, raices revitalizantes e incluso plantas ya extinguidas que potencian las capacidades físicas de quien las toma. Los efectos concretos de cada hierba pueden ser decididos al azar tomando como referencia las tablas que aparecen en el manual sobre venenos y conocimiento de las plantas (Ps: 62-63).

En el centro de la estancia rodeada de macetas de Aliso y de Serpentaria hay una mesa pequeña y cuatro sillas. Sobre la mesa hay una regadera de plata con cuatro Ondinas atadas en su interior. Frente a la mesa hay una carretilla sobre la cual se encuentran cinco hazadas de distintos tamaños y dos rastrillos. En el interior de la carretilla junto a dos saquitos de abono se pueden encontrar raices de Mandrágora (las cuales gritan al ser tocadas), asi como semillas de Valeriana y Gatuña.

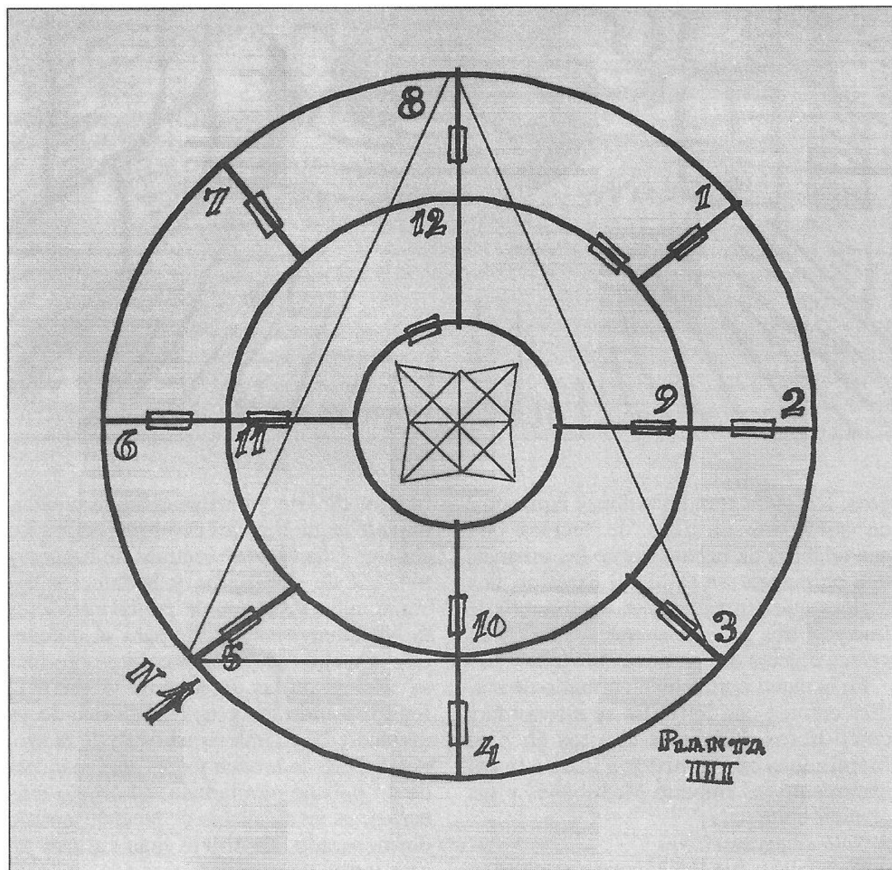
7. Sala de lectura

Esta habitación está cómodamente amueblada. A simple vista parece otro saloncito, pero en realidad es una sala de lectura.

El suelo de la estancia está cubierto por una gruesa alfombra de colores ocres. Como único mobiliario hay dos grandes sillones frente a dos grandes mesas de ébano talladas opuestas la una a la otra a cada lado de la habitación. Los sillones son muy cómodos y las mesas amplias y firmes. Sobre cada mesa hay un juego de tres tinteros con tintas de distintos colores así como diversos útiles de escritura (plumas, secantes, pergaminos en blanco...). El mobiliario lo completan dos atriles de hierro y un gigantesco candelabro cuyas velas están encendidas e iluminan toda la estancia.

En la pared este de la habitación hay una gran estantería en la que reposan siete libros. Los títulos son: "Tácticas militares de los Dharzi" vol. 1,2 y 3. "Criaturas de Matik, variaciones sobre la especie de un gran hechicero" (Este libro es un grimorio que contiene el conjuro necesario para invocar Criaturas de Matik). "Alto Melnibonés, una guía práctica para su uso". "Diccionario Alto-Bajo Melnibonés". Con la ayuda y la presencia de estos tomos sobre gramática y vocabulario, el porcentaje de la habilidad Leer Alto Melnibonés, se ve mejorada en un 13%. El último libro es: "Matik, Biografía de un Gran Hombre".

Sobre una de las mesas descansa el cadaver de Eshav, uno de los Cuatro Hechiceros. El cuerpo está totalmente calcinado, apenas si se distingue la forma del cuerpo (¿SM?). Parece como si el mago hubiera sido rustido hace unos minutos, todavía huele a carne quemada y sangre fresca. Nada de lo que llevaba el hechicero encima es recuperable, incluso el metal de un brazalete se ha disuelto. La mano derecha de Eshav descansa en el interior de un cajón de la mesa de ébano, y agarra con fuerza la carcasa de marfil de lo que parece un pergamino. Si alguien toca la carcasa inmediatamente se materializarán en la ha-





bitación tres demonios del Tipo B,de los descritos en el apéndice, que atacarán a los PJs hasta la muerte.

En el interior de la carcasa que sostiene Eshav hay un pergamino en el cual está escrito con sangre un conjuro en Alto Melnibonés:

"Como el fuego es a la tierra,
el infinito es de Arioch.
Que el oro sea fuego y marque una dirección.
La del triángulo de oro será tu perdición".

Este es el conjuro que hay que recitar una vez que el triángulo grabado en el suelo del tercer piso esté formado. De este modo se activa la magia que lo habita, y su fuerza puede eliminar al demonio que atrape en su interior. (Información más detallada sobre este tema se encuentra en la habitación 9: Biblioteca).

Eshav llegó hasta aquí desesperado tras la invocación de BaepKerd. Buscaba la carcasa que aguanta en su mano como único remedio para eliminar al poderoso demonio que ya había matado a sus hermanos en la Sala de Invocación. Por desgracia BaepKerd lo socarró antes de que pudiera activar el triángulo. (Información más detallada sobre la invocación de BaepKerd se encuentra en los apéndices).

8. Baños termales

Esta habitación son los baños de los Hechiceros. La estancia es distinta a la del resto de este nivel y el suelo se encuentra a una altura superior al del resto de las habitaciones, para entrar en los baños hay que subir dos escalones.

El suelo y las paredes han sido cubiertos de mármol blanco. En el suelo hay excavadas tres bañeras circulares de 1.5m de profundidad y 2 de diámetro. Una gran cantidad de grifos dorados salen de las paredes, la mayoría están abiertos y vierten su contenido en canalillos que recorren el suelo y que desembocan en las distintas bañeras. De múltiples perchas cuelgan toallas de distintos tamaños y colores con los nombres de los hechiceros bordados en ellas. El ambiente es cálido y húmedo, una gran cantidad de vapor de agua flota misteriosamente en el aire e impide continuamente la visión.

Los baños son el hogar de varios elementales. Cada grifo tiene en su interior atadas tres ondinas encargadas de generar el agua. Bajo el suelo habitan cinco salamandras, encargadas de calentar el agua producida por las ondinas a distintos grados dependiendo del grifo del cual surjan. Cuatro silfos habitan en la habitación encargados de secar el cuerpo y el pelo de los bañistas así como de mantener el vapor apartado de sus rostros. Mil años de aburrimiento son demasiados, cuando los elementales vean a los PJs, intentarán confundirlos y jugetear con ellos.

9. Anillo central. Biblioteca

Esta habitación fue en tiempos la biblioteca de los Cuatro Hechiceros. Sin duda fue una de las más importantes en su tiempo, contuvo en su interior grimorios de inestimable valor y estudios a cerca de la ciencia de la naturaleza y el hombre cuya sabiduría jamás se alcanzará de nuevo. Hoy sólo quedan cenizas.

La habitación contiene montañas de libros quemados y cubiertas socarradas. Los muebles se han carbonizado por el fuego que ardió hace mil años. Las estanterías cuelgan ennegrecidas de las paredes, su contenido convertido en carbón inútil. Entre las cenizas del suelo se adivinan unas huellas firmes de pies humanos que se dirigen hacia la puerta de ébano que conduce a la habitación diez. Las huellas son recientes, son las de Auron.

Cuando Eshav consiguió escapar de BaepKerd tras la materialización del demonio, en su camino hacia la sala de lectura, pasó por la biblioteca precipitadamente haciendo caer un gran candelabro que prendió los libros de la biblioteca, causando un gigantesco incendio que arruinó la mayor parte de los tomos y grimorios aquí almacenados. Entre las cenizas aún se encuentra semienterrado el candelabro de doce brazos causante del incendio.

Entre los lomos enegrecidos de los libros, las cubiertas desconchadas, los restos de madera quemada y páginas calcinadas, aún pueden encontrarse tomos de los cuales los PJs pueden extraer una valiosísima información. Cada diez minutos de juego que los PJs dediquen a rebuscar entre las cenizas tira 1d100, hay un 35% de que encuentren los tomos 2 y 3. Por supesto que estos no son los únicos libros de los que se puede extraer algo de utilidad, quedan grimorios y libros sobre plantas, veneno o historia que pueden tener un interés particular para los PJs.

1.Grimorios: Parcialmente quemados aún subsisten bastantes grimorios de los que se pueden extraer los procesos y conjuros necesarios para invocar distintos demonios. Este tema se deja a la opción del DJ, pero sería conveniente al menos encontrar los grimorios que permiten invocar a los demonios de tipo A y B que aparecen en los apéndices, así como los conjuros para invocar Perros Cazadores de los Dharzi y Criaturas de Matik.

2. "Sistemas de Seguridad: El Valor de la Ley al servicio del Caos". Este libro es de transcendental importancia para el buen devenir de la aventura, los PJs han de encontrarlo. En él se explica el avanzado sistema de seguridad que hay en el tercer piso creado por los Hechiceros para evitar la presencia de demonios indeseables. El triángulo de oro que hay inscrito en el suelo del tercer piso, seccionado por las paredes de las habitaciones, es en realidad un poderoso artefacto mágico que sirve para eliminar los demonios que se encuentren en su interior. La habitación central (13), es la Sala de Invocación, en ella aparecen seres indeseables y demonios descontrolados más de una vez, pero al materializarse dentro de un octógono que a su vez se encuentra en el interior del gran triángulo, su poder está prácticamente anulado. Si además se pronuncia el conjuro que puede encontrarse en la Sala de Lectura (7), el demonio es inmediatamente devuelto a su lugar en el Millón de Esferas. Por supuesto toda esta información se encuentra confusa y diseminada entre las páginas semiquemadas del libro, y el conjuro que activa el poder del triángulo no aparece en este tomo, aunque hay una referencia a un pergamino que podría contenerlo el cual está guardado en una carcasa de marfil.

3. "Tiempos Difíciles: Notas Sobre el Dominio de los Planos". Este libro contiene información sin la cual los PJs difícilmente concluirán con éxito su misión. El tomo trata acerca del Millón de Esferas, las Realidades Alternativas y los Planos de Existencia. La mayor parte del libro fue escrita por LeBrilleux tras la muerte de Wilkoj, cuando BaepKerd ya estaba parcialmente invocado y la distorsión de la realidad ya se había manifestado haciendo girar sin control las habitaciones del tercer piso. El libro refleja los pasos que los Hechiceros tuvieron que seguir para construir el Artefacto Representativo de Control que se encuentra en La Sala de Invocación (13). Del texto se puede concluir que los Hechiceros poseían una especie de maqueta del tercer piso que les permitía controlar el movimiento de las habitaciones. El artefacto se ponía en marcha al introducir en él un Rubí Octogonal que estaba siempre en manos de LeBrilleux. También puede deducirse del texto que la movilidad de las habitaciones influye sobre el Sistema de Seguridad modificando su forma, cuando esto ocurría el Sistema era inutilizado, lo cual preocupaba profundamente a los Hechiceros.

Todos los libros encontrados en esta estancia están escritos en Alto Melnibonés.

10. Sala de prácticas

Esta habitación está mágicamente muerta. En ella los Hechiceros practicaban los gestos, cánticos y sacrificios rituales que formaban parte de sus procesos de invocación y sometimiento. Después de que el proceso era perfectamente dominado, el conjuro estaba listo para su realización. Para evitar accidentes la sala de prácticas está encantada para que en ella ningún tipo de magia sea posible. En esta habitación los objetos mágicos no funcionan ni se pueden realizar conjuros, to-

dos los procesos relacionados con demonios y elementales son abortados de inmediato por los encantamientos de la habitación. La entrada a la habitación a seres "libres" de otros planos está prohibida.

La estancia está totalmente vacía, ni un solo mueble en ella, las puertas de salida están chapadas de hierro por el interior.

11. Laboratorio de alquimia

Esta habitación es un laboratorio. Distribuidos sobre tres mesas hay tres conjuntos de alambiques, quemadores, y artefactos de experimentación. Cristales y tubos de ensayo, redomas, tarros y viales, varillas y rejillas metálicas, espirales y todo tipo de material de laboratorio que imaginarse pueda. Debido al efecto de distorsión temporal, el laboratorio se encuentra en funcionamiento, aunque hace ya mil años que nadie lo usa. Experimentos en proceso aún bullen en el alambique, líquidos de colores y olores fuertes hierven recorriendo las espirales y se mezclan en botellas que producen humos pestilentes con grandes explosiones de luz. Parece el laboratorio de un científico loco.

Potencialmente todas las sustancias son venenosas, y algunas muy peligrosas, si algún PJ se pega un trago de algo, lo más seguro es que se lleve como mínimo un buen susto.

En la habitación hay dos armarios metálicos bastante grandes, están cerrados, pero las llaves están en las cerraduras. Uno es un ropero que contiene una gran cantidad de batas blancas, guantes gruesos de cuero, pinzas y mascarillas de seda para la cara, de interés hay dos pares de gafas talladas en cristal de roca. El otro armario contiene sustancias químicas, compuestos destilados y componentes alquímicos para conjuros; Las sustancias están etiquetadas con los más extraños nombres, desde ácido sulfúrico hasta ojos de basilisco, carecen de utilidad aparente y son potencialmente peligrosas.

12. Templo

Esta habitación es un templo dedicado a los dioses del Caos.

La estancia está recubierta de mármol negro, y el techo está tallado con runas florales en forma de llamas de mármol rojo. La habitación está totalmente vacía exceptuando un gran altar en la pared oeste. El altar está manchado de sangre reseca y tras de él en una gran hornacina hay una talla de dos metros de diámetro de la Estrella de Ocho Puntas que brilla con luz propia iluminando toda la habitación. El suelo está manchado de sulfuro y azufre, una extraña neblina cubre la estancia, son los restos de los demonios eliminados por Auron a su paso.

En cuanto los PJs penetren en el templo se producirá un flash de luz y cuatro demonios del tipo A (ver apéndices), se materializarán en el aire prestos a eliminar a los PJs o morír en el intento. Son los guardianes del templo que han sobrevivido al ataque de Auron.

En el templo hay dos objetos que cabe destacar. Por un lado la efigie de La Estrella de Ocho Puntas que brilla con luz propia, si un PJ la toca sentirá un leve escalofrío, pero nada más. Por otro lado está la puerta de bronce que conduce a la Sala de Invocación (13) en la cual se encuentra BaepKerd. La puerta está caliente y de ella emana una intensa sensación de terror, el PJ que desee abrirla habrá de realizar dos tiradas: una por CONx4 para no quemarse y sufrir 1d3PV, otra por PODx4, para superar la sensación de miedo y desasosiego,y poder abrir la puerta, que de otro modo permanecerá cerrada.

13. Sala de invocación

Los PJs solo podrán entrar en esta habitación en caso de que exista en el plano material. Es posible que en el turno en el que los PJs intenten entrar la puerta sea en realidad un portal dimensional, en ese caso habrán de cerrar la puerta y esperar a que la habitación Nº 13 vuelva a su lugar. (ver figura II). Una vez que los PJs entren en la habitación ésta dejará de flotar por los planos.

Cuando los PJs penetren en la habitación han de ser conscientes de que en su interior habita una fuerza de poder inusitado, de que el movimiento de las habitaciones se puede controlar para conformar el triángulo (Sistema de Protección), y de que la activación de éste, a través del conjuro de la habitación 7, es el modo de eliminar al demonio.

En el interior de la habitación no sólo se encuentra BaepKerd, Auron ha penetrado en la estancia hace pocos minutos, pero su presencia es ya "relativa".

La habitación es circular, está toda cubierta de mármol negro, menos el techo que tiene forma de bóveda apuntada y es de plata,con la estrella de ocho puntas grabada en la cúspide. En el centro del suelo hay representado un octógono con forma de estrella de cuatro puntas y cuatro vórtices, está confeccionado de plata fundida en el mármol, en su superficie se ven manchas de sulfuro y azufre, como explosiones.

En la habitación hay dos objetos: un gran cofre de hierro y un pedestal de marfil que soporta una maqueta de oro de todo el tercer piso cubierta con una campana de cristal.

El cofre está cerrado con llave, es necesario forzarlo para abrirlo, en su interior hay 100PP, 50PO, 30GO, 10 Dragones de Plata Melniboneses, dos ópalos de cinco quilates, una esmeralda de diez quilates, tres zafiros de tres quilates y un diamante de cincuenta quilates, así como joyas por valor de cien GB.

El pedestal de marfil sujeta el Artefacto Representativo de Control. Una maqueta de oro de las habitaciones del tercer piso cubierta con una campana de cristal. En el pedestal hay una oquedad y una palanca, en la oquedad hay incrustado un rubí octogonal, la palanca es el método de que la maqueta se mueva. Al mover la maqueta, poderosos conjuros de sometimiento se activan, y el movimiento de la maqueta se ve representado en la realidad. Moviendo la palanca hacia la derecha se consigue que el anillo central de habitaciónes se mueva hacia la derecha un octavo de circunferencia, moviendo la palanca hacia la izquierda se consigue mover el anillo central un octavo de circunferencia hacia la izquierda. Moviendo las habitaciones se puede llegar a formar el triángulo que hay grabado en el suelo del tercer piso, una vez que el triángulo esté formado sólo hay que leer el conjuro de la habitación 7 para invocar su poder y activar los poderes que devolverán a su plano de existencia a BaepKerd. En términos de juego para que los jugadores se aclaren puedes enseñarles el mapa y explicarles como se mueve al accionar la palanca.

En el centro de la estrella de invocación se encuentra BaepKerd, esperando a los PJs, cuya presencia ha sentido hace tiempo. El demonio ha tomado posesión del cuerpo de Auron. Agotado y,como siempre, confiado en la victoria, el Paladín de la Ley ha sido presa fácil para el demonio, que ahora se encuentra en el interior del cuerpo del rubio campeón. Podía haber destruido simplemente a Auron del mismo modo que hizo con los Cuatro Hechiceros, volatilizando su esencia, pero hace mil años que se encuentra atrapado en la torre y sin cuerpo físico es incapaz de encontrar la solución a su problema (en dos palabras: sin un cuerpo no puede ni abrir la puerta). BaepKerd quiere escapar de vuelta a su dimensión, pero no le resulta fácil; la peculiar posición del tercer piso fuera de la realidad le impide utilizar su poder de Cambio de Dimensión. La única solución para volver a casa es manipular los artefactos de los Hechiceros, el demonio lo sabe, pero no sabe como utilizarlos.

Al entrar en la habitación los PJs contemplarán una terrible visión. Auron se encuentra en el centro de la habitación, empuña su espadón amenazadoramente con una sola mano. Sus ojos son blancos y despiden luz, su pelo rubio flota en el aire empujado por un viento inexistente, toda su armadura está recubierta de llamas. BaepKerd está dentro, el sentimiento de miedo es casi insoportable. (Tiro de SM, si se supera -1d4, si se falla -1d4+2). Toda la estancia está iluminada por el amuleto de la Ley de Auron, el cual se ha arrancado del cuello y se encuentra en el suelo, lejos del demonio.



Saciado su espíritu de venganza sobre aquellos que lo invocaron, el demonio no es ya abiertamente hostil con los visitantes. Auron ha sido eliminado por ser un campeón de la Ley, pero BaepKerd sabe que si mata también a los PJs quizás no tenga otra oportunidad de regresar a casa. Si los PJs emprenden acciones hostiles contra el demonio éste los atacará con todo su potencial mágico o con el potencial físico de su nuevo cuerpo, pero si se muestran prudentes, pueden comenzar una fructífera relación. Hablar con el demonio es una experiencia realmente aterradora, pero BaepKerd está dispuesto a negociar con los PJs para que estos le devuelvan su libertad. De hecho tras un instante de tensión el demonio dirá a los PJs: *"Liberadme de mi prisión"*.

Fin de la aventura

En este momento pueden pasar varias cosas, lo lógico es que los PJs se dirijan a la

maqueta del tercer piso y la manipulen para formar el triangulo, que activen su poder y de este modo BaepKerd será expulsado a su dimensión para alegría de todos. Puede que los PJs no sepan que hacer, que se pongan pesados con el demonio e intenten convencerlo con extrañas excusas de historias falsas, en ese caso no hay salvación para ellos, BaepKerd los eliminará sin titubeos.

Una vez que el demonio haya sido devuelto a su dimensión y expulsado de los Reinos Jóvenes, el cuerpo sin vida de Auron caerá al suelo. Sus virtudes fueron destruidas al contacto con un ser caótico del POD de BaepKerd, Barón del Caos.

Después de todas estas aterrorizadoras experiencias sólo queda recoger los tesoros y partir de nuevo hacia casa.

Apéndices

Auron Silvio, Campeón de la Ley

A lo largo de cinco años Auron Silvio ha sido uno de los brazos fuertes de la Ley en los Reinos Jóvenes. Los demonios y hechiceros a los cuales ha dado caza y muerte son difícilmente contados. Tantos años de éxitos y tanto horror han mermado la Salud Mental del Paladín y lo han convertido en un superhombre de duro corazón. Auron es orgulloso, se supervalora y considera que ningún trabajo es imposible para él. Pero a todo el mundo le llega la hora...

FUE 18, CON 21, TAM 12, INT 15,
POD 20, DES 15, CAR 17.
ELAN: 32.
ARMAS: Espada larga: ataque: 85%, parada: 75%
HABILIDADES: Irrelevantes a lo largo del juego.
VIRTUDES:
Lumia: Espada con virtud de ataque.
Armadura de placas: Virtud de defensa.
De viaje: Harley Davidson "Fat Boy" 1300.

No necesita combustible y es todo terreno, ésta es la virtud más personal de Auron, nadie excepto él puede hacer uso de la motocicleta.

BaepKerd. Demonio mayor

BaepKerd es una poderosa entidad del Caos, en su plano de existencia el demonio es Barón de Legiones Demoníacas. En los Reinos Jóvenes Baepkerd no tiene cuerpo físico ni es especialmente inteligente, pero tiene un terrible carácter.

Hace mil años el hechicero Wilkoj descubrió un grimorio de los señores de los Dharzi, en el cual se comentaba la existencia de una entidad capaz de viajar entre las distintas dimensiones y realidades, su nombre era BaepKerd. Hacerse con los servicios de un demonio tan poderoso podría decantar la balanza en favor de los melniboneses en su lucha contra los Dharzi, por lo que Wilkoj comenzó a investigar como atraer al demonio y ponerlo a su servicio; por desgracia la entidad resultó ser demasiado poderosa para el Hechicero.

Durante el transcurso de la experimentación y el proceso de elaboración del hechizo de sometimiento en el laboratorio, Wilkoj invocó parcialmente y por error a BaepKerd, su presencia parcial en la torre fue suficiente para alterar definitivamente la realidad en ella, de modo que comenzaron a moverse las habitaciones entre los planos de existencia como resultado de la capacidad de viajar entre las dimensiones del demonio. Tras su invocación parcial, BaepKerd estaba realmente enfadado, con lo que eliminó inmediatamente al Hechicero. Su cadáver fue descubierto por sus hermanos, los cuales continuaron su investigación. De manera provisional, los Hechiceros construyeron un artefacto el cual les permitía dominar el movimiento de las habitaciones. Tres semanas después de la muerte de Wilkoj los tres hermanos restantes creían poder dominar a BaepKerd, con lo que realizaron el hechizo necesario para someterlo. Al aparecer en esta dimensión el demonio se sintió ofendido y mató a todos los hechiceros en diversos puntos de la torre vaporizando sus cuerpos. BaepKerd vive desde entonces atrapado entre dimensiones en el interior del tercer piso esperando un cuerpo del cual poder servirse para escapar.

BaepKerd es una masa de energía calorífica y poder sin forma. El demonio es capaz de poseer y dominar los cuerpos mortales introduciéndose en su interior y utilizando inteligentemente las propiedades y habilidades del cuerpo poseído. Durante el transcurso de la aventura cuando los PJs encuentren al demonio, éste se hallará en el interior del cuerpo de Auron, con lo que puede utilizar a su antojo las habilidades del Campeón de la Ley; también puede usar sus armas, pero ahora estarán desprovistas de sus Virtudes. Los datos de BaepKerd son:

INT 12, POD 45, CON 40. (El resto como las del cuerpo poseído).
ATAQUE POR QUEMADURA: 50m. 5D6 De daño.
CAMBIO DE DIMENSION: Cinco dimensiones. (incluido origen y Reinos Jóvenes). No utilizado durante el escenario.
CONTROL EMOCIONAL: Miedo, 50m. 10d6 De Potencia.
TELEPATIA: 50m.
TELETRANSPORTE: Sólo su propia entidad. No utilizado durante el escenario.
POSESIÓN: BaepKerd no pretende usar este poder contra los aventureros. Sólo lo hará si se ve forzado a ello, es decir, si los PJs acaban con el cuerpo que actualmente posee: el de Auron. En tal caso poseerá a alguno de los aventureros para poder salir de las habitaciones del tercer piso. Una vez fuera, utilizará su poder de Cambio de Dimensión para volver a casa, dejando al cuerpo temporalmente ocupado con un fuerte dolor de cabeza. No recordará nada de lo transcurrido mientras duró la posesión, pero habrá perdido 1D20 puntos de Salud Mental.

Demonios menores

Merodeadores

El merodeador es un demonio que se asemeja a un murciélago gigante sin cabeza y cubierto de espinas. Mide más de un metro con las alas abiertas y tiene tres grandes bocas babeantes en su abdomen. Genera una niebla espesa que utiliza junto a su rápido vuelo para confundir al enemigo en combate, reduciendo su Ataque y Parada en un 30%. El merodeador localiza en la niebla a su víctima a través de contacto telepático.

FUE 10, CON 6, TAM 6, INT 5,
POD 3D8, DES 16, CAR 1.
ALAS DE MURCIELAGO: Volar: 60%, 300m/seg.
3 BOCAS: Morder 27% x 3, 1d10 PV de daño por boca.
NIEBLA: 5m. de radio durante 5 asaltos de combate.
TELEPATIA: De contacto. 25m. de alcance.

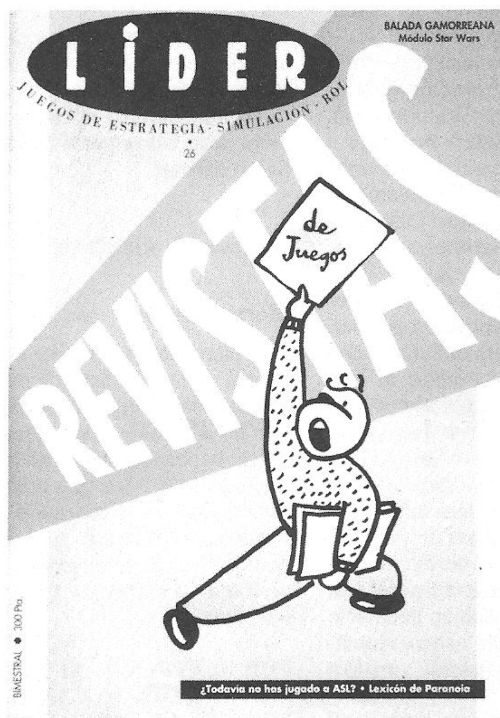
Mulugdas

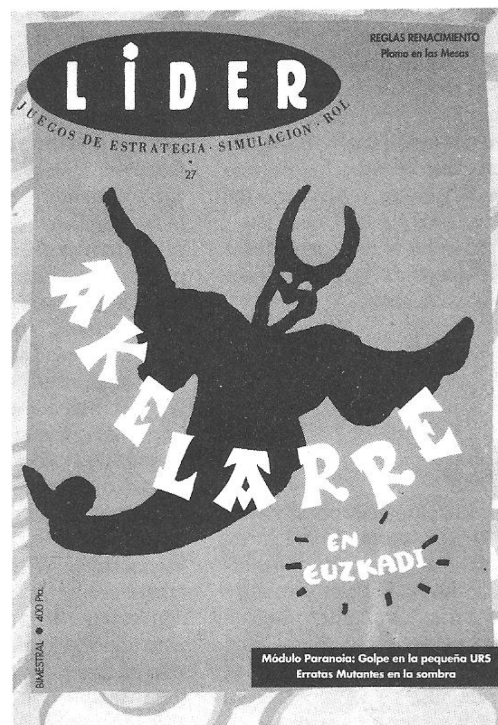
El Mulugda es un demonio guardian concebido como una poderosa arma de ataque. El Mulugda es una bola de carne sin piel en cuyo centro hay un gran ojo. El Mulugda no tiene cuerpo, sus miembros salen de la misma cabeza. Dos largas y poderosas piernas y cuatro brazos acabados en afiladas garras. El Mulugda es un ser repulsivo y pestilente que al moverse hace un ruido similar al chapoteo en el barro. Puede ser atacado con armas normales pues no posee poder de Armadura.

FUE 12, CON 12, TAM 8, INT 6,
POD 3D8, DES 8, CAR 1.
GARRAS: 30% Ataque, 1d10 PV de Daño por garra.
OJO: Sólo uno.
PIERNAS: Dos. Movimiento 20m. por asalto.
REGENERACION: 2 PV por asalto.

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!
SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (2.100,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ____________________ Edad: ____________

Dirección: ____________________ Tel.: ____________

Localidad: ____________________ C.P.: ____________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes número anteriores:

LIDER 1 ☐	LIDER 6 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 26 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 27 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 23 ☐	
LIDER 4 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 24 ☐	
LIDER 5 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 25 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.100 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

LA LLAMADA de CTHULHU

Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu...

